VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト

30 JULY. 1995 No.147

平成7年7月30日発行（毎月2回15日、30日発行）
第10巻第13号通巻147号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可



ゲームセンターを
10倍おもしろくする本

GAMEST

特別付録
ゲーメストグッズパーフェクト

期待を一身に集めて…ついに登場、最新ゲームたち!!

鉄拳2
ストリートファイターZERO
天外魔境真伝
ドラグーンマイト

ここが決めてだ！
読むほどに強くなる超攻略!!
ワールドヒーローズパーフェクト
餓狼伝説3
ヴァンパイア ハンター
バーチャファイター2
首領蜂/STRIKERS 1945/ツインビーヤッホー！
超人学園ゴウカイザー/サイバーボッツ/ハイパーフェイズワン

バーチャファイターリミックス/アウトフォクシーズ
エアーコンバット22/美少女戦士セーラームーン
バーチャストライカー/セガラリー・チャンピオンシップ
グレート1000マイルズラリー2/エースドライバー/P47 Aces

ニューゲームジャングル
パルスター(仮)/クールライダース/PANG!3
森口博子のクイズでヒュー!ヒュー!/スーパースラム/BAYWATCH

1995
7.30
毎月15日・30日発売/特別定価
530yen


止符がうたれる!
S CURVES™
スカーブス
対S
クルマ
モータースポーツの誕生以来、ずっと交され続けてきた激論。
"車"と"バイク"はどちらが速いのか? その問題にピリオドがうたれる時がきた!
ドライバーVSライダーの限界を超えた闘い。
史上初の苛酷なレースを制し、栄冠の勝利トロフィーに名を刻む者は誰だ…
迫力あるバトルシーンの連続。
きるリアビューボタンを新装備!
イク2台での白熱対戦もできる!
DANGEROUS CURVES
株式会社タイトー®
〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 ©TAITO CORP.1995
※筐体写真の仕様外観は開発途中の為、実物とは多少異なります。
※画面写真はデモ画面を使用しています。



キャッチ・ザ・ハート
TAITO
業界初!! 新コンセプト CGドライブゲーム。近日登場予定。
永遠の最速論に終
DANGEROU
デンジャラ
バイク
●新コンセプト！異なる車種での対戦型レースゲーム。●リアルCGによる、
●前方3段階のビューチェンジに加え、後方確認もで
●通信機能搭載だから、車2台、バ

今回もついて来い！（意味深）

鉄拳2
TEKKEN2

©㈱ナムコ

待ちに待った鉄拳の続編が登場！個性豊かなキャラたちも健在。そして新キャラの登場で、さらに闘いは白熱化する！

担当：アディオスToshi

僅か1カ月半の休息で登場！鉄拳2

後にビデオ、ムックが出たものの、本誌ゲーメストの鉄拳の連載攻略が終了したのは6／15号。その号から今号までの期間は僅か1カ月半しか経ていないのに、続編〝鉄拳2〟の第1報をここにお伝えできることになった。

まだPS版の鉄拳を攻略中の読者も多数いると思うが、まぁ目を通してみてくれ。

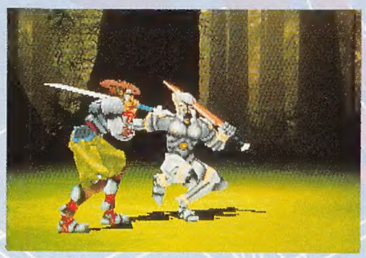
とりあえず今回は開発途中のため、具体的なことはわからないままだ。ゆえに素直な疑問をぶつけた、回答集ということで進めていこうと思う。

プレストーリーはどうなる？

前回のプレストーリーはというと…史上最強の格闘家を決定する「ザ・キングオブアイアンフィストトーナメント」が開かれ、出場選手それぞれに思うところがあった。

という具合だったけど、鉄拳2はそれから2年後という設定だ。

そして前大会の優勝者は何とカズヤ。彼はクーデターを起こして北海道に国を築くのが目的だったはずだが、となるとステージの1つは彼の独立国である可能性もあるね。



吉光の1Pと2P。盗族を卒業して足軽に…。

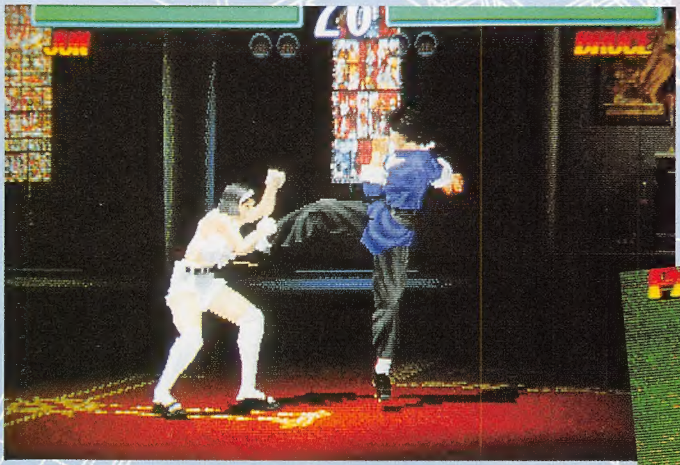
旧キャラは全員健在？

これは全員いるらしいが、カズヤの姿が見えない。今回は全キャラ見せることができなかったけど、写真を見てもらえばわかるとおり、プロポーションがよくなって格好よくなっているでしょ？

グラフィックは全部描き直されているらしいから、開発



ヘビメタコスチュームはそのままに、ポールの1本背負い。



このステージは何か斬新。スポットライトを浴びてるようだ。



ニーナは暗殺者をやめ、宇宙飛行士に…。



こ、これは！PS版にもあった平八のパワーボム？

陣の気合がそれだけでも伝わってくるようだ。もちろん新たな必殺技が追加されることは言うまでもないだろう。

中ボスは使えるのか？

PS版の鉄拳が好評の理由の一つは、まさに中ボスが使えるというところにあり、ゲーセンでも使えれば…そう思っている人には、ちょい残念。

実は今のところ、中ボスたちがマイキャラとして使える予定はないらしいとのこと。

しかし！平八は使えるぞ。しかも予定では、PS版の性能をかなり忠実に引き継ぐらしいのだ。これはいい！

PS版で平八を練習してた人は、今度は身内だけでなく町の対戦台でも、その腕を試してみてほしい。



文字もシャープになって、ゲームが引き締まって見える。

あ、でも待てよ。PS版のカズヤのエンディングでは平八が殺され、そのカズヤが優勝者ということは…奇跡的に生きていたということか？

システム① 今回も無限フィールド？

そう、今回の鉄拳2も画面端などという概念の存在しない、無限フィールドで闘うことになる。曲やグラフィックも全面書き換えてだ。

ちなみにフィールドといえば、鉄拳には視点切り替えという、独特のシステムがあったよね？確認したことはないが極少数のマニアに人気のあったそのシステムは取り去られてしまった。

心から残念と思う人は、残すようにナムコに手紙を送ってみてくれ。多数いれば、もしかして検討してくれるかもしれないぞ。


これはただの投げなのか。それとも寝技？

システム② 起き上がりは改善される？

鉄拳の起き上がり…はっきり言って超キツイ。無敵時間がないのはともかく、技を重ねられて逃げる術といえば、ずっと寝てるしかないのだから。

逆にその厳しさが結構魅力的でもあったんだけど、やっぱ改善しなきゃいけない部分は確かにある。

しかし、この辺はかなり細かい部分ではあるから発売してみないと、まったくわからないというのが現状。

現在わかってる限りでは前転、後転に加えて側転もあるらしいのだ。

また、どうも寝技らしきものがあるようで、起き上がりの攻防がさらに奥深くなるのではないだろうか。

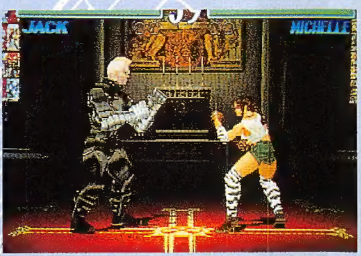
システム③ 10連コンボが変わるか？

10発まで技が出せ続け、入れば大ダメージを与えることができる10連コンボ。中には使い勝手のよい10連コンボを持っているキャラもいたが、それほど大きく戦略に影響するものではなかった。

その点を踏まえてか、10連コンボに分岐点を設けるようだ。

つまり今までは10発全部規定の技でなければ成立しなかったが、例えば5発目ぐらいから本来LKLKRK…という組み合わせでしかつながらなかったものがRKLKRK…という組み合わせに変えても、10連コンボとして成立するようになる。

詳細はまだ不明だが、おそらくこういった感覚になるのではないかと思う。



メカニカルさに磨きがかかったジャック。ニーナも緑パン…。



オウ！掌握もすごいが、コスチュームもすごい！

新キャラはまだベールに包まれている

写真を見ていたら気づくと思うが、新キャラは2人ほどいる。が、まだどんなキャラかということは、まったくもって不明だ。しかし1人はテコンドー、もう1人はキックボクシングという、戦闘スタイルだけはわかっている。

全体的にベールに包まれまくっている鉄拳2だが、前作同様メストではかなり攻略に気合が入っている。これからの連載攻略に期待していてくれ。



なんか格好いいぞーステージも美しいね。



万里の長城？吉光も気持ちよさそうに飛んでいる。



もう発売してるかも…

STREET FIGHTER ZERO

システムのおさらいとキャラ別基本攻略で即戦力とせよ。

※今号の記事及び画面写真は開発中バージョンのものです。

前号からの変更も混じえて、再びシステム面を紹介しよう。

オートガードの不利な点

やはり、オートガードには制約が加えられた。

〈オートガードの制約①〉
～ゲージレベルについて～

スーパーコンボゲージのMAXは、マニュアルが3なのに対し、オートでは1になっている。一発逆転性は薄いといえる。たまったらすぐに使うという方針でいくのがよさそうだ。



オートはレベル1がMAX。たまったらすぐ使え！

〈オートガードの制約②〉
～キャンセルについて～

スーパーコンボ自体はマニュアルと何ら変わりはないが、キャンセルして出すことはできなくなっている。

正規のコマンドでもスーパーコンボは出せるが、その場合でもキャンセルは不可だ。

〈オートガードの制約③〉
～自分でガードした場合～

ヴァンパイア ハンターと異なり、ZEROではきちんと自分でガードした場合でもオートガードの回数が減ってしまう。また、しゃがむとスカる技を出されたときも、無理矢理立ちガードしてしまう。



自分でガードしてもとにかくガードすれば回数は減る。

X－MENから導入されたオートガードだが、初心者にいかに使わせるか、そして上級者にいかに使わせないかというバランスの取り方に苦労がうかがえる。



通常技からのキャンセルで出すことはゼ・テ・ム・リのスーパーコンボ。



ムリヤリ立ちガード。ちょっと損な感じ。



例えばしゃがんでいて、立ちのパンチなどを出されると…、

前転起き上がり＝ダウン回避技

前号の前転起き上がりはなくなって、その代わりダウン回避技が前転となった。

ダウン回避技とはダウン技――大足払いや昇龍拳などの転ぶ技――をくらった後、特定のコマンドで倒れずに着地し、前転するというものだ。

コマンドは⬇⬊➡＋Ⓟから、⬅⬋⬇＋Ⓟという、ZEROカウンターと同一のものに変更された。入力タイミングは意外にシビアで、くらい後で着地前の一瞬しかない。レバーをぐるぐる回してⓅを連打すると出しやすい。

ただ、この前転には今のところくらい判定が残っており、前転中に技を重ねられるとくらってしまうようになっている。



ダウン技をくらったら着地までの間にコマンドを入力。



すると倒れずに着地して前転する。



ところが前転中には今のところ判定があるのでこんなんなってしまいまさあ。

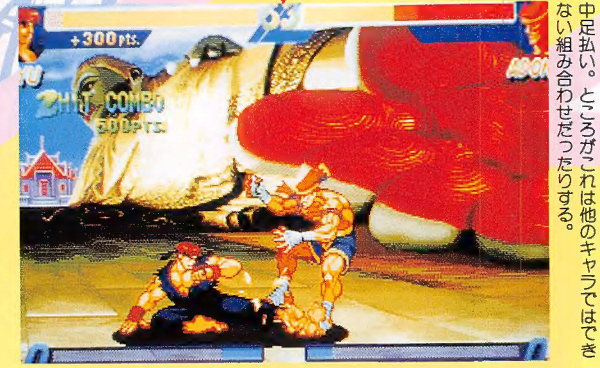
チェーンコンボは組み合わせ重視

ZEROのチェーンコンボは小パンチ→小キックの縦押しがほぼ全キャラで可能なほかは、キャラごとに組み合わせが決まっている。

中でも中系統の技が重要で、大につながるのは一部の技しかない。詳しくはキャラ別のページを参照してほしい。



小足払いから…、



中足払い。ところがこれは他のキャラではできない組み合わせだったりする。

少し話は変わるが、しゃがみ技はパンチ、キックともに、そのほとんどが下段技になっているため、チェーンの開始はしゃがみ小パンチでもかまわない。しゃがみ大パンチはアッパー系の技がいくつかあるが、これらも下段技になっている。



しゃがみⓅは、たとえこんな技であっても立ちガード不可。つまり下段技なのだ。

キャンセル技はチェーン後も可能で、むしろこの点が大きい。連続技に組み込むにしろ、カタメに使うにしろ有効に使っていけそうだ。



パーフェクトで負けたあ。けどゲージは溜まってます。

その他の各要素に関して…

空中ガードだが、これは前号のとおり。空中ガード後に技を出すことはできないし、ましてや空中ガードをキャンセルしてのカウンターも不可。

投げ抜けはあるが、ストⅡXとは異なりレバーは左右方向のみ。

またゲージは、くらってもたまるようになっていて、たとえ一方的にやられても、それなりにはたまる。

この号が発売されるころにはもうゲームセンターに登場しているかもしれないが、今回の記事もまだ100％の発売バージョンを元にしたものではないので変更があるかもしれません。ご了承ください。

サイコマスター再見!
ベガ

ラスボスといえばこいつ、ベガだ。君は数々の必殺技を見ることができるか。

担当：がっちん



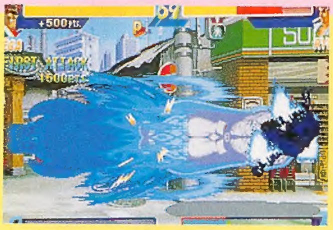
悪こそ唯一絶対の力……。その信念は「サイコパワー」となって具現化し、ついに究極の必殺技「サイコクラッシャーアタック」を生み出した。それは、強い戦士を集め「シャドルー」をより強固にするというベガの計略の始まりでもあった。

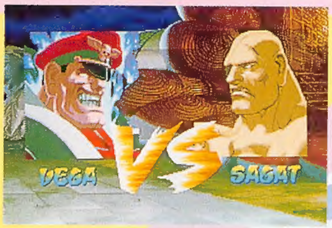
世界征服の日は近い……。

魔人の眼が、妖しく光る!ストⅡシリーズでお馴染みのベガだが、ZEROでもCPU戦で敵キャラとして登場する。

体つきは大きく、重量級タイプ。マントをまとったまま闘うのが特徴で、不敵な雰囲気が漂う。

使ってくる必殺技もサイコパワーを駆使して襲いかかってくる。どれもパワフルなものばかりだ。


この技はサイコクラッシャーか?



ベガとサガットのバーサス画面。

さあ、ゲーセンへ走ってベガを倒せ!


ふっ、当たるかい!と言わんばかりのベガ。この動きは?


デビルリバースのような技が春麗にヒット。

うぬらの未熟さ、今度こそ思い知れい!!
豪鬼

やはりこいつがいなきゃ始まらない、軽く屠ってやるかね。

担当：NO




弾が赤いのでこれは灼熱波動?


何かを飛ばしているようだが…。

師をも斃した己の拳をみつめ、豪鬼はつぶやく。「これが最強の証なのか…?」。その答えが闘いの中にしかないことは自明であった。立ち止まることこそ、彼にとっての敗北なのだ。

ここにもまた、真の強さに取り憑かれた男がいた…。

三たび登場!! 拳を極めんがため、修羅の道を歩まん…

スーパーストⅡエックスで初登場、その後、X-MENにもゲストキャラをして現れた、豪鬼。彼も本作ストリートファイターZEROにも登場することがわかった。

現時点では、CPU戦で会えるのか、これまで登場した2作品同様、プレイヤーの手で操作が可能なのかという真相は一切明かされていない。

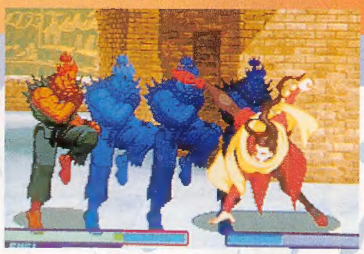
ただ、ストZERO自体がキャラのグラフィックが一新されているのを受け、ごらんの通り豪鬼の絵も描き変えられている。ここから前2作での豪鬼はリュウやケンと同じ通常技だったが、ストZEROではこのへんの変化も期待できそう。

くわしい情報が入り次第、誌面で伝えていくのでお楽しみに!!



空中飛び道具の斬空波動も健在だ。


X-MENから加わった滅殺豪昇龍か…?


ローズの攻撃を阿修羅閃空でかわす。

男は気合で波動拳！
リュウ

やはりゼロでも主人公。
しかし、俺より強いヤツは
ゴロゴロいるねえ。

担当：リュウ…じゃなくてK-TAN

特殊入力技	旋風脚	➡+中Ⓚ
	鎖骨割り	➡+中Ⓟ
必殺技	波動拳	⬇⬊➡+Ⓟ
	昇龍拳	➡⬇⬊+Ⓟ
	竜巻旋風脚	⬇⬋⬅+Ⓚ
スーパーコンボ	真空波動拳	⬇⬊➡⬇⬊➡+Ⓟ×1~3
	真空竜巻旋風脚	⬇⬋⬅⬇⬋⬅+Ⓚ×1~3

ここから、ストリートファイターの歴史は始まった…ということで、昔に逆行したわけだが、ゼロ時代のリュウは、どのような闘い方をしているのだろうか。

基本的な戦術をほんの少しだけまとめてみましたですよ。

今までのリュウは基本（原点）に忠実だった

そう、リュウの基本とは、波動拳で相手を跳ばせて昇龍拳で落とす、波動昇龍拳だ。

要するに、ゼロ時代のときには、もうこの戦法は確立されていたらしい。

当然、昇龍拳の上昇中は無敵で、空中ガードは不可能だ。

ただし、頂点から下りにかけては、空中ガード可能になっている。

竜巻旋風脚には無敵がない

未来のリュウには、竜巻の上昇中に無敵時間が存在していたが、この時代には無敵がない。

しかし、昇龍、竜巻共に、当たれば必ずダウンしてくれるので、これはありがたい。

転ばせてからの二択

しゃがみガードできないレバー入れの中Ⓟと立ちガードできないしゃがみ中 or 大Ⓟと足払い。

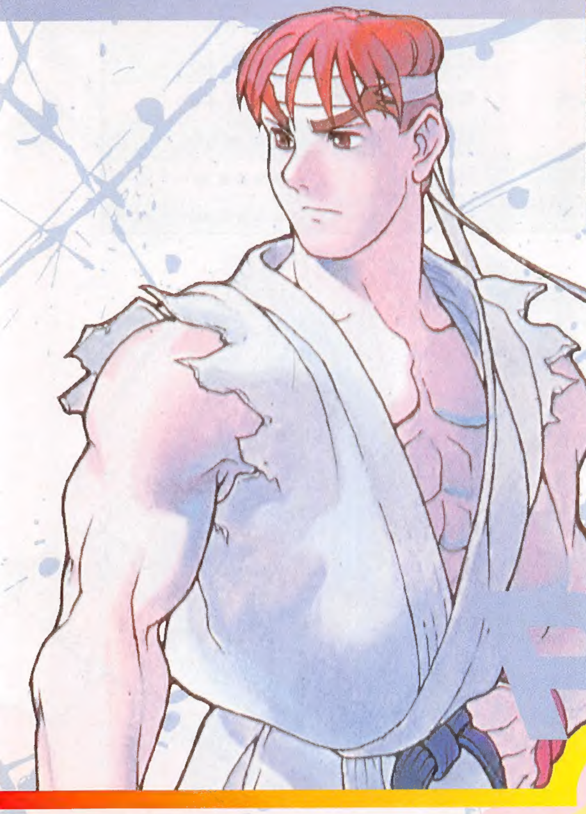
これらを相手の起き上がりに実行することによって、2択攻撃を取ることができる。



相手を転ばせたら鎖骨割りを重ねるか…、



中足払いから波動拳を出すかの２択。



しかし、レバー前入れの中Ⓟから足払いが連続してつながらないため、そこから波動拳を出すか、相手の様子を見つつ昇龍拳の準備をしておくかになってしまうのだ。

リュウの目押しも16ビート

さて、ここで、リュウを使うなら、ぜひともできるようになってもらいたいのが、次の項から述べる連続コンボだ。

根本的にめくりにくくなっているので、正面からのコンボになる。

●ジャンプ大Ⓟ→しゃがみ小Ⓟ→しゃがみ中Ⓟ→大波動

これはキックに置き換えてもいいだろう。

●ジャンプ大Ⓟ→小足払い→中足払い→大足払い

相手を転ばせたら、すかさず2択攻撃へ移るといい。

●ジャンプ大Ⓚ→中足払い→立ち大Ⓟ→大波動

小技を省いたもので、結構強力だ。

一応この辺がプレイ中にできそうなもの…いや、できてほしい連続コンボです。

もちろん、ジャンプ大Ⓟ→立ち大Ⓟ→竜巻などの連続技は健在ですよ。めくりからのアッパー昇龍は難しいですけど。

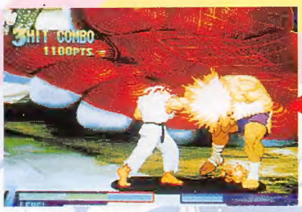
ジャンプ大Ⓟ→立ち小Ⓟ→立ち大Ⓟ→大波動拳



まずは相手に跳び込んで、



立ち小Ⓟへとつなげる。



タイミングよく立ち大Ⓟにつなげられたら、



キャンセルをかけて大波動拳だ！

またしても「砲台モード」。文句ある!?

ケン

今回の基礎講座では王道の「波動拳→昇龍拳」と「ジャンプ大キック→大パンチ昇龍拳」を軸にレクチャーしよう。

担当：めくり&ハメ大好きGYU

特殊入力技	前方転身	↓↙←＋Ⓟ
	稲妻カカト割り	→＋中Ⓚ
必殺技	波動拳	↓↘→＋Ⓟ
	昇龍拳	→↓↘＋Ⓟ
	竜巻旋風脚	↓↙←＋Ⓚ
スーパーコンボ	昇龍烈破	↓↘→↓↘＋Ⓟ×1~3
	神龍拳	↓↘→↓↘＋Ⓚ×1~3

ストⅡシリーズでは主人公キャラ、リュウのライバルとして登場したにもかかわらず、その微妙な性能差によって彼を超えることが難しかったケン。しかしストZEROのケンは一味違う。ここでは前号で紹介した必殺技の特徴のおさらいはもちろん、リュウや他のキャラに勝つための基本戦術を紹介しよう!

波動→昇龍拳はリュウよりイケル!?

リュウ、ケンの基本戦術と聞いてほとんどの人が「波動拳→昇龍拳」を思い浮かべるだろ。この「波動拳→昇龍拳」とは波動拳で相手の跳び込みを誘い、波動拳の硬直が解けた瞬間に昇龍拳を出して相手を撃墜することだ。だが今までのストⅡシリーズでは波動拳の性能差（リュウのほうが硬直時間が短く、次の行動が取りやすい）から、その「跳ばせて落とす」という戦法ではリュウに後れをとっていた。

しかしストZEROのケンの波動拳はリュウのそれとは硬直時間に差がない上、昇龍拳がリュウのものより性能がよいため（横に伸びて当てやすい）に「波動拳→昇龍拳」が格段に使いやすくなった。気付きにくいことだが、これだけでもケンはパワーアップしたと言えよう。ちなみに昇龍拳は上昇中なら小・中・大どれでも完全無敵だぞ!

ただし前号でも説明したようにその波動拳にも欠点はある。近距離（小足払いが届く程度）で波動拳を出すと、たとえヒットしようとガードしようと硬直中に反撃を受けてしまう。こういった現象を防ぐためにも接近戦では「足払いキャンセル波動拳」を使おう。これもストⅡシリーズから継承された基本戦術の一つだ。



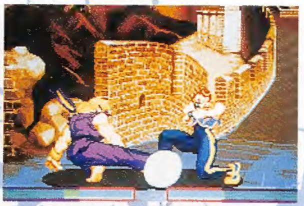
波動拳を相手が跳び越えてきたら…、



硬直が切れた瞬間に…、



昇龍拳で撃墜だ!



足払いの残りモーションにキャンセルをかけて…、



波動拳。基本だぞ!

使えるコンボをマスターしよう!

ストZEROにはヴァンパイアハンターのチェーンコンボのようなコンボシステムがある。

このシステムを使ったケンの基本的なコンボとしてはまず、

●小→中→大足払い

がある。

また必殺技を混じえた連続技としては、

●ジャンプ大キック→立ち大パンチキャンセル大昇龍拳

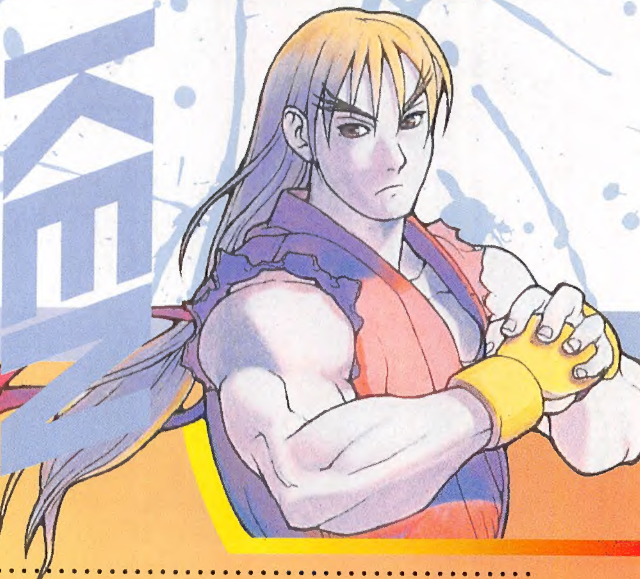
がある。前号で大パンチからの昇龍拳はつながらないと説明したが、今回取材したバージョンではコンボとしてつながるようになった。安定して大ダメージを与える5ヒットコンボだ。

また地上戦においても、

●小→中足払いキャンセル波動拳

●小足払い→レバーニュートラル立ち中キック（1段目）キャンセル大昇龍拳

といった使い勝手のよい連続技が多い。これらをマスターして一撃必殺を狙い、ケンらしい闘い方を心掛けよう。



ジャンプ大Ⓚ→大Ⓟ→大昇龍拳



ジャンプ大キックで跳び込む。



着地した瞬間に大パンチを出して…、



キャンセル大昇龍拳。



5ヒットでこのダメージだ!

春麗

中足払いと投げ、そして旋円蹴をメインに攻めていこう

スタートボタンを押すことで出る「ゴメンネ♡」に攻撃判定があるって知ってた？

担当：G

特殊入力技	鷹爪脚	↓＋中Ⓚ
	鶴脚落	↘＋大Ⓚ
必殺技	百裂脚	Ⓚ連打
	天昇脚	↓ため↑＋Ⓚ
	気功拳	←ため→＋Ⓟ
	旋円脚	→↘↓↙←＋Ⓚ
スーパーコンボ	千裂脚	←ため→←→＋Ⓚ×1~3
	覇山天昇脚	↙ため↘↙↗＋Ⓚ×1~3
	気功掌	↓↘→↓↘→＋Ⓟ×1~3

前号からの変更点

●百裂脚

前号では、「強で出すと10回ぐらい削ることができる」と書いたのだが、今回取材したバージョンでは最高4回までしか当たらなくなっていた。天昇脚と同じく、弱・中・強でヒット回数が2・3・4と変化する。

●旋円蹴

これも、「当てた後は連続技につなぐことができる」と書いたのだが、変更あり。悲しいことにつながらなくなってしまったのだ。とはいえ、たとえガードされたとしても反撃を受けるような技ではないのでその点は心配ナシ。



つながらなくなったとはいえ大切な中段攻撃だ。

やはり「つかず離れず」でチクチク攻めるのが基本だ

さて、基本戦術はというと、やはり春麗らしく中足払いが届くか届かないかという間合いをキープすることが大切。長い中足払いを使って相手の足元を攻めつつ、これにキャンセルをかけて旋円蹴で攻めていこう。

ただ、いつも中足払いからだと攻めが単調になってしまい、昇龍拳などの無敵技で簡単に返されてしまうので、しゃがみ小パンチからキャンセルしたり、小・中と目押しコンボからキャンセルしたり、と回数に変化をつけて旋円蹴を組み込んでいこう。

対空技は、遠くなら立ち大パンチで近くなら立ち中キックが有効。もちろん溜まっているなら天昇脚がベストだ。

相手が引きつけてから技を出そうとしているなら、昇りの小・中キックで迎撃してもいい。これを警戒して早めに技を出して跳び込んできた場合は、しゃがみ大キックが有効になる。春麗は強力な対空技を持っていないので、こういった使い分けが大切だ。



このぐらいの間合いでチクチク攻めるのが基本。





必殺技につなぐなら中足払いでもOK。

コンボは「中パンチ」でつなごう

コンボは基本どおり小・中・大と通常技をタイミングよく出すだけなのだが、中は必ずパンチにしなければならないことに注意してほしい。小はパンチでもキックでもかまわないが、中はパンチにしないと大につなぐことができないのだ。つまり、「必殺技につなげる場合は中キックを通してもかまわないが、大の通常技につなげる場合は必ず中パンチをとおさなければならない」ということ。覚えておこう。

以下にコンボを使った代表的な連続技を3つほど挙げてみた。4つ目は連続技ではないが、対戦で有効な連携技の1つだ。

●小Ⓟ→中Ⓟ→大Ⓟ（立ちでもしゃがみでも可）
●しゃがみ小Ⓚ→しゃがみ中Ⓟ→しゃがみ大Ⓚ
●小Ⓟ→中Ⓟ→天昇脚
●しゃがみ小Ⓟ→しゃがみ中Ⓟ→旋円蹴



気功掌も対空技として使えるぞ。



屈辱技として最適な「ゴメンネ♡」。トドメに狙うか!?

ジャンプ大Ⓟから天昇脚



ジャンプ大Ⓟから入って、



しゃがみ小Ⓟと、



しゃがみ中Ⓟを目押しでつなげて、



キャンセル大天昇脚。コレがレベル3の覇山天昇脚ならすんごい威力。

ソニックの硬直をいかにカバーするか?

ナッシュ

基本スタイルこそガイルと同じだが、細かい面でいろいろと変化があるので注意。まずは使ってみよう。

担当 [illegible]

特殊入力技	スピニングバックナックル	➡＋大Ⓟ
	ステップキック	⬅or➡＋大Ⓚ
	ジャンピングソバット	⬅or➡＋中Ⓚ
必殺技	サマーソルトシェル	⬇ため⬆＋Ⓚ
	ソニックブーム	⬅ため➡＋Ⓟ
スーパーコンボ	ソニックブレイク	⬅ため➡⬅➡＋Ⓟ連打×1~3
	クロスファイアブリッツ	⬅ため➡⬅➡＋Ⓚ連打×1~3
	サマーソルトジャスティス	↙ため↘↙↗＋Ⓚ×1~3

ソニックブームをメインに押し込め!!

やはり必殺技、通常技性能を考えると、ストⅡシリーズのガイルに近い闘い方になるだろう。

ソニックブームを撃って近づいていくわけだが、一つ注意することがある。硬直が非常に大きいのである。加えて、飛び道具を歩いて下がることができるようになり、さらにゼロカウンターの新導入により、攻めに多少工夫が必要になってきそうだ。

ソニックブームで跳ばせるというよりは、ソニックブームを撃つと思わせて跳ばせるという感覚でいこう。

そのときの対空技はサマーソルトで基本的にはいいのだが、ひきつけサマーが潰されやすく、また早出しでは空中ガードされてしまう。つまり、通常対空技が大事になってくる。

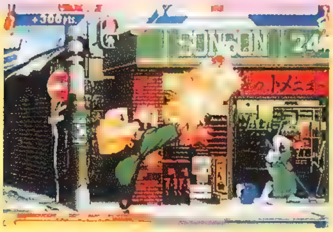
対空技として使えるのは、

・立ち中キック
・しゃがみ大パンチ
・立ち大キック

のどれかがいい。この中では、前号にもある通り立ち中キックが最も信頼できる。出の早さ、判定面ではこれが一番優れている。余裕があれば空中投げ(キック投げはない)。というのもいいかもしれない。特にサマーと思わせて空中ガードを誘って…とかね。



ソニックブームは硬直が大きいので、近くで当てても後に中足払いなどは入らない。



この中キックの対空性能がいい。

レバー技を有効に活用しよう

近・遠の概念がないストZEROでは、レバー技を持っているキャラが多い。とはいえナッシュはガイルに比べてニーバズーカがなくなっているので結局少なくなっている。

技別に見ると、まずレバー大パンチの裏拳。これがしゃがんだ相手にも一部当たるようになっている。レバーは前のみだ。懐かしのソニック裏拳も可能だぞ。

中キックでソバットが出るのだが、これは下ガード不可。出るまでが若干遅いので、小足払いからのチェーンなどで出していくといいだろう。なお、非常に強力だったソバット投げはできなくなってしまった(ソバット後は一瞬こちらの投げが成立しない瞬間がある?)。また、この技は空中ガードされてしまうぞ。

大キックはガイルとほぼ同性能と思っていい。

コンボは中Ⓟが重要!!

キャラごとに組み合わせが決まっているZEROのチェーンコンボだが、ナッシュの場合、立ち中パンチが非常に重要な意味を持っている。

小→中→大とつなぐためには、必ず立ち中パンチを経由しなくてはならない。その他の中、大技はすべて"行き止まり"で、そこからその他の通常技につなぐことはできない。必然的に…コンボとしてつなぐ場合は

●しゃがみ小Ⓟ→小足払い→立ち中Ⓟ→大足払い

といった組み合わせになるだろう。ガードされることも前提に出すのならば、小技から中足払い→ソニックブームや、ためがあるときの連続技であればいきなりしゃがみ大パンチにつないでサマーソルトシェルでもいい。



とりあえずは前例のあるキャラなのでとっつきはいいぞ。



これが立ち中パンチ。これを経由しなければ…、



大の技につながらない。注意。

ジャンプ大キック→しゃがみ大パンチ→大サマーソルトシェル



しゃがみ大パンチの前にしゃがみ小パンチで刻んでもいいが、その場合大サマーが一発しか入らない。

ガイ

変更点がいくつかあったぞ！

強力なN択攻撃と無敵対空。恐るべき武神流！

担当：ハマー珈琲
今回の文責：[illegible]

特殊入力技	武神獄鎖拳	小Ⓟ中Ⓟ大Ⓟ大Ⓚ
	鎌鼬	↘＋大Ⓚ
	肘落とし	ジャンプ中　↓＋中Ⓟ
必殺技	武神イズナ落とし	↓↘→＋Ⓟ＋Ⓟ
	武神旋風脚	↓↙←＋Ⓚ
	疾駆け	↓↘→＋Ⓚ＋Ⓚ
スーパーコンボ	武神剛雷脚	↓↙←↓↙←＋Ⓚ×1〜3
	武神八双拳	↓↘→↓↘→＋Ⓟ×1〜3

前号からの変更点

前回の記事から、ガイはかなりの変更があった。前のガイは強過ぎたもんね。
・しゃがみ大キック（スライディング）にキャンセルがかからなくなった。
・首かり後の硬直が長くなった。
・武神旋風脚の無敵が小から大になった
・スタートボタンを押すと1ラウンドに1回、挑発できるようになった。
大きなものはこんなところ。前のガイに比べると単発っぽくなったが、それでも初めて見る人にはバリバリのガイ君なのだ。


頼れる対空技武神旋風脚の大だ。

機動力No.1なのだ

ダッシュのないZEROの世界で、ガイの疾駆けは驚異である。メインの攻めは、やはり疾駆けからの3択だ。首かり（しゃがみガード不可）、影すくい（立ちガード不可）、疾駆け（すかして投げ）のどれがくるか、なかなか判断できないぞ。

走ってくるガイはそれだけで恐怖なので、飛び道具を持っているキャラは飛び道具を撃ってくるだろう。そうしたら、武神イズナ落としで投げてしまうとよいだろう。ただし読まれてしまうと落とされてしまうので、垂直ジャンプや、武神旋風脚で飛び道具をかわすことも重要になってくる。


飛び道具は嫌だけど、平気な顔して武神旋風脚。

こう書いていると、ガイって遠距離戦ばっかり？となるが、中間間合いも得意である。中間間合いで猛威をふるう、しゃがみ大キック。キャンセルがかからなくなったって、強いものは強い。よっぽど近くで出さない限り反撃は受けないぞ。また立ち中キックも強力な技だ。リーチが長く、キャンセルがかかるので、そこからガイお得意のN択攻撃ができるのだ。


飛び道具を読めれば武神イズナ落としだ。


ズシャーッ。しゃがみ大キックは強力な技だ。

ガイはジャンプにくせがある上、武神イズナ落としがあるため、跳び込みを積極的に狙っていくキャラではないと思われる。しかし、ジャンプ大キックは下方向に強いし、ジャンプレバー下入れ中パンチはジャンプを短くすることができるので、闘いのバリエーションに加えても損はないはずだ。

ガイの守りの要は武神旋風脚だ。大で出せば無敵があるので、対空として最強の部類だ。ただし、攻撃判定が小さいのか、ひきつけるとすかりやすいので、早めに出すように心がけよう。



実はえげつない連続技があったりするぞ

ガイのチェーンコンボは、立ち小Ⓟorしゃがみ小Ⓚ→立ち中Ⓟorしゃがみ中Ⓚ→大技という感じでつながる。立ち小Ⓟからは、武神獄鎖拳があるので、チェーンはしゃがみ小Ⓚの下段を利用したい。

●しゃがみ小Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ→しゃがみ大Ⓚ

チェーンだけで締めるならこれがよいだろう。またキャンセルを利用するならば、下の写真の連続技がおすすめだ。

●しゃがみ小Ⓚ→立ち中Ⓟ→立ち大Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ→キャンセル影すくい

これは立ち大Ⓚからしゃがみ中Ⓚやしゃがみ大Ⓚが、チェーンではなく普通につながることを利用している。難易度は高いが強力な連続技だ。

使い勝手のよい4段


しゃがみ小キックから、


立ち中パンチ。


立ち大パンチとつないで、


キャンセル影すくい。

御用だ!御用だ!!
ソドム

見かけによらず、わりとテクニカルな面の多いキャラクター。間合いの見極めが重要だ。

担当：KK

特殊入力技	後転起き上がり	→↘↓＋Ⓟ
必殺技	ジゴクスクレイプ	→↓↘＋Ⓟ
	ブツメツバスター	レバー１回転＋Ⓟ
	ダイキョウバーニング	レバー１回転＋Ⓚ
スーパーコンボ	テンチュウサツ	↓↘→↓↘→＋Ⓟ×1~3
	メイドノミヤゲ	レバー2回転＋Ⓟ×1~3

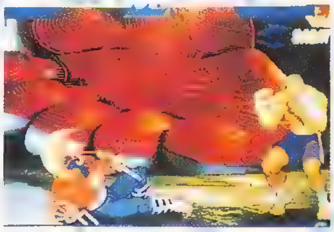
やや離れた間合いで闘おう

ソドムの通常技は出るまでが遅いものが多く連打性能も皆無といっていいほど弱い。よって相手と密着するような近い間合いは、非常に不利な状況であるといえる。

ソドムの通常技の中で一番使えるのが大足払いである。それなりの間合いから出せば、ガードされてもほとんど反撃をくらわないので、どんどん多用していって構わない。

また体の判定がかなり低くなるので、飛び道具に対して威力を発揮する。サガットのグランドタイガーでさえ、抜けることができる。

この体の判定を生かして対空技として使うこともできる。相手が近間からベストな跳び込みをしてきたときはダメだが、少し離れた間合いであればかなり信頼度の高い対空技になる。


この判定の低さが嬉しい。


大のみ相手を転ばせることができる。

必殺技に関しても、少し離れたところから使ったほうがよいものが多い。

ジゴクスクレイプは前回も書いたとおり、技の先のほうを当てるようにして使っていれば、たとえガードされたとしても反撃されることはほとんどない。

技の判定もそれほど弱くなくて、前方向に強い小と下方向に強い大を主に使っていく。大の場合に限って、相手に当たったときに転ばせることができる。

ブツメツバスターに関しては、コマンドが完成してから相手を吸い込むまでの無防備の小ジャンプという最大の欠点があるのだが、それをある程度補うことができるのが間合いである。

これはこの技の基本的な使いかたから考えていかなくてはいけない。それは、この技は投げ間合いの外でコマンド入力を完成させて、小ジャンプで投げ間合いギリギリの位置まで進んで吸うということである。


投げ間合いを把握することが大事。

もちろんこれ以外には使うなと言っているのではないが、この考え方は重要なので覚えておいてほしい。この使い方には、小の場合の投げ間合いの広さを最大限活用していきたい。

具体的にはやや離れた間合いから大足払いやジゴクスクレイプで牽制して、相手がガードで固まりがちになってきたところをブツメツバスターで吸ってしまう。

通常技のコンボについて

ソドムで通常技をつなげていく場合、基本となる流れは小Ⓟ→中Ⓟ→大Ⓟと小Ⓚ→中Ⓚ→大Ⓚの2つである。

ただ、小Ⓟ→中Ⓟとつなぐのが少し難しく、大Ⓟにはキャンセルがかからないので、Ⓟのほうはあまり実用的ではない。


大パンチまでつながるけれど…。

Ⓚのほうはつなげるのも簡単で、さらに大Ⓚにキャンセルがかかるので、ここからダイキョウバーニングやジゴクスクレイプにつなげることができる。

ちなみに中Ⓟ・大Ⓚとつなげることも可能であり、大Ⓚは大足払いにしてもよい（があまり意味はナシ）。



お手軽4段


すべて立ち状態で小Ⓚ・中Ⓚ・大Ⓚとつなげて、キャンセルでダイキョウバーニングにもっていく。跳び込み攻撃からつなげれば5段まで可能である。

期待を一身に集めて…
ついに登場、最新ゲームたち!!

叩きつける暴力の日々…
バーディーZERO

（ザンギエフ＋バイソン）／2といった感じのバーディー。つらがまえは凄いだ。

担当：今回ためのO・LAN

特殊入力技	ボディプレス	ジャンプ中　⬇＋大Ⓟ
必殺技	ブルヘッド	⬅ため➡＋Ⓟ
	ブルホーン	ⓅⓅorⓅⓅⓅor ⓀⓀorⓀⓀⓀ（同時に押して離す）
	マーダラーチェーン	レバー1回転＋Ⓟ
スーパーコンボ	ブルリベンジャー	➡⬊⬇⬋⬅＋ⓅorⓀ×1〜3
	ザ・バーディー	⬅ため➡⬅➡＋Ⓟ×1〜3

もー投げを狙うしかねえ

バーディーが狙う技といえばただ1つ。コマンド投げのマーダラーチェーンである。ダメージも大きく間合いも広い。まさにストZEROにおけるスクリューといっていい。


小技をカツッと当てて…、


投げる。う〜んザンギライク。

投げスカリポーズまである。（空）ジャンプから、小技から、立ちでそのまま…チャンスがあれば最優先で狙っていくべき技だ。

ほかの必殺技は、ブルヘッドとブルホーンがあるが、ため技のブルヘッドを使っていくようにしよう。今の時点では明確な違いがなく、出るのが早いという点でブルヘッドのほうが使い勝手はいい。起き上がりに重ねる、というのもいいだろう。

対空は充実、しかし…の通常技

通常技は、下段が小足払いと大足払いの2つしかなく、かつ全般的に出るのが遅い。だが大足払いはリーチもあって、地上でのぶつかり合いには頼れる技だ。

対空技は3つ。立ち、しゃがみの大パンチに立ち大キックだ。

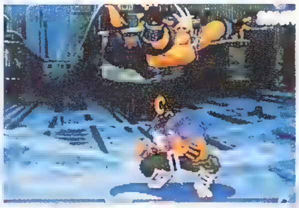
立ち大パンチはかなり早めに出さなくてはならないので、基本は立ち大キックを使うのがいい。

しゃがみ大パンチは相手の懐に潜って出す分にはいい技だが、やはりこれも立ち大キックで代用可能だ。

この大キックは2回攻撃判定があり、2段目はしゃがみガード不可。地上戦でも使っていける。

ジャンプ技は、レバー下＋大パンチのボディプレスがめくりにも使えて申し分ない…と思いきや、実はしゃがんだ相手に当たらないという恐るべき欠点があった。うまく欺・して大キックなどと使い分けていこう。




うれしそーなのはいいけどしゃがまれると当たらないってのはちょっと…。


ちなみに2段技で2段目はしゃがみガード不可。


対空技はこの大キックがいい。

悲惨なチェーンコンボ 立ち小キックからいけ

バーディーのチェーンコンボは組み合わせが極度に少なく、開始は立ち小パンチか小キックから。このうち小パンチはしゃがまれると当たらないので必然的に立ち小キック（見た目と違い、この技は実は下段ではない）からスタート。


チェーン開始はこの立ち小キックから。しかしこんなに低く当たってるのに立ちガードされる。

しかも中技はすべてそこで打ち止めなので大技へ…。つまりバーディーのチェーンコンボは、

●立ち小キック→大足払い
●立ち小キック→しゃがみ大パンチ

といったお粗末なものしかない。バーディーはチェーンコンボよりも、いかにマーダラーチェーンで叩きつけるかということが最重要視すべきキャラといえる。

ジャンプ小キック→立ち小キック→しゃがみ大パンチ→ブルヘッド





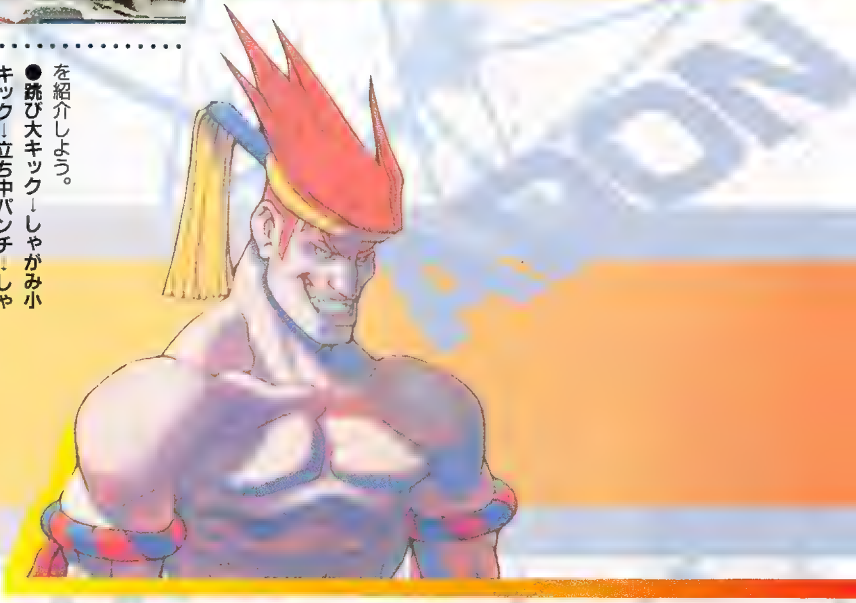
めくりから行うとギリギリ溜めが間に合わない。しゃがみ大パンチは一段目をキャンセルし、ブルヘッドは小か中で出すこと。

リーチで勝負だ!
アドン

連続攻撃の少ないキャラだが、基本技1つ1つの使い方を知れば強いのだ

担当：キャサキ

特殊入力技	ジャッティングキック	↗＋中Ⓚ
必殺技	ジャガーキック	←↓↙＋Ⓚ
	ライジングジャガー	↓↘→↗↑＋Ⓚ
	ジャガートゥース	→↘↓↙←＋Ⓚ
スーパーコンボ	ジャガーリボルバー	↓↙←↓↙←+Ⓚ×1~3
	ジャガーバリードアサルト	↓↘→↓↘+Ⓟ×1~3



単発勝負だ

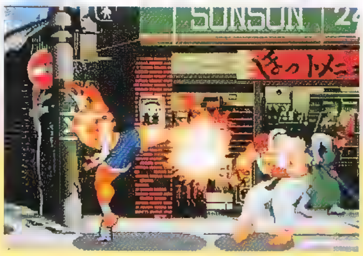
アドンは通常技での連続攻撃が少なく、相手と接近して闘うのはあまり望ましくない。アドンとしては遠距離で闘ったほうがよいだろう。

基本的にアドンの通常技はリーチが長く、与えるダメージも結構強い。特に大足払いと立ち大キックなどは、初代ストⅡから言われる足払い合戦にはかなり有効で、相手からは当たらないが、アドンなら当るぜ…というくらいのリーチの長さだ。

ほかにも相手が飛んできたときに使う対空技も優れていて、遠間ならしゃがみ大パンチ、近間なら↗中キックボタンを押せば必ずと言っていいほど落とせるのである。

まだまだほかにもしゃがみ中パンチは相手の足払い系を潰す性質を持っていたりして、相手にするのはいやなキャラクターだと思う。

しかし、接近戦で闘っているときには小パンチや小キックは最高2発までしか当たらず、それもやや難しい。かなり慣れないとタイミングはとりづらい。



立ち大キックはこんなに遠くでも当たるぜ!



遠間から飛んできたらこれ、しゃがみ大パンチで対空兵器だ。



近間で跳ばれてもあせらず↗キックを押せば必ず返せる。

超重要な連続攻撃

アドンの連続攻撃は基本的に跳び蹴りかめくり中キックからじゃないと決まりにくく、通常の状態ではほとんど決まらない。

では今一番使える連続攻撃を紹介しよう。

●跳び大キック→しゃがみ小キック→立ち中パンチ→しゃがみ大足払い

この4段攻撃は跳び蹴りさえ当たればそのあとの小キックがつながり、ドスドスとダメージを与えることができる。

ちなみにアドンの連続攻撃は大ボタンにつなぐとき必ず立ち中パンチでないとダメなので覚えておくとよいだろう。

なお、4段攻撃の最後の攻撃はほかにも立ち大キック、しゃがみ大パンチのどちらも決まるが特にダメージの変化はないので、相手を転ばす大足払いをおすすめしたい。

そのほかにおすすめする攻撃は…。

●めくり中キック→立ち中パンチ→ライジングジャガー

こちらの攻撃は唯一通常技のあとに必殺技が当たる連続攻撃で、全体の形がサガットに似ている。

別にめくりのあとに小足…と当ててもよいがダメージ的にも大して差はないのでめくったときは必殺コンボがおすすめだ。



しゃがみ中パンチは相手の足払いを潰せるぞ!!

ジャンプ大Ⓚ→小足払い→立ち中Ⓟ→大足払い



大キックが当たり…※注意としては打点が高いとダメ。



小足をプチ…、



立ち正拳を当ててから…、



大足払いでOK。4段完成だ!

サガット

あれから進化したのはタイガーブロウのみ

とにかくマイナーチェンジだらけのサガットは、特に戦法が変わったりもしない。

担当：Ace

必殺技	タイガーショット	↓↘→＋Ⓟ
	タイガークラッシュ	→↓↘＋Ⓚ
	タイガーブロウ	→↓↘＋Ⓟ
スーパーコンボ	タイガーキャノン	↓↘→↓↘→＋Ⓟ
	タイガーレイド	↓↙←↓↙←＋Ⓚ×1〜3
	タイガージェノサイド	↓↘→↓↘＋Ⓚ×1〜3

あれからサガットはまた変化したので、そちらを先に触れよう。

まずタイガーブロウだが、小中大がそれぞれ1、3、7発に変わった。当然小なら転ぶのだ。タイガーアッパーカットにより近い感覚で使えるようになって嬉しいかぎりだ。なお、空中で当たるとヒット数が1発減る。


空中なら6ヒット。

上タイガーは今までソドムなどのでかいキャラにはしゃがんでいても当たっていたのが、当たらなくなってしまった。ここは我慢で、発売バージョンに期待しよう。

それに伴って、タイガーキャノンもしゃがんでいる相手に当たらなくなってしまっている。一応全部当たったときのダメージは前回紹介したとおりだが、空中で当てても全段ヒットするわけではないので、このためだけに使い道がなくなってしまった感じだ。

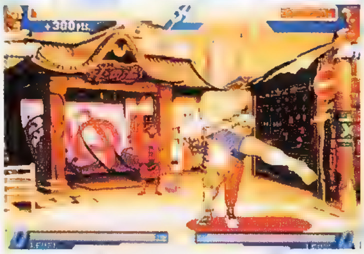

今一番使いやすいスーパーコンボ、それはTジェノサイドだ。

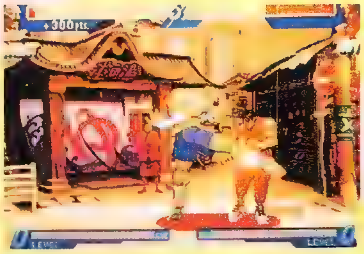
通常技では中Ⓟの出戻りが遅くなってしまっている。こうなるとタイガーブロウを対空技に使ったほうが圧倒的に良い。ますます必殺技依存度が高くなることだろう。

キャンセルの難しさ

前はすべての技にキャンセルが掛かったのが、今ではほとんどの技キャンセルが掛からなくなってしまった。大足払いで転ばせて空中コンボでタイガーブロウなんてことは夢になってしまった。

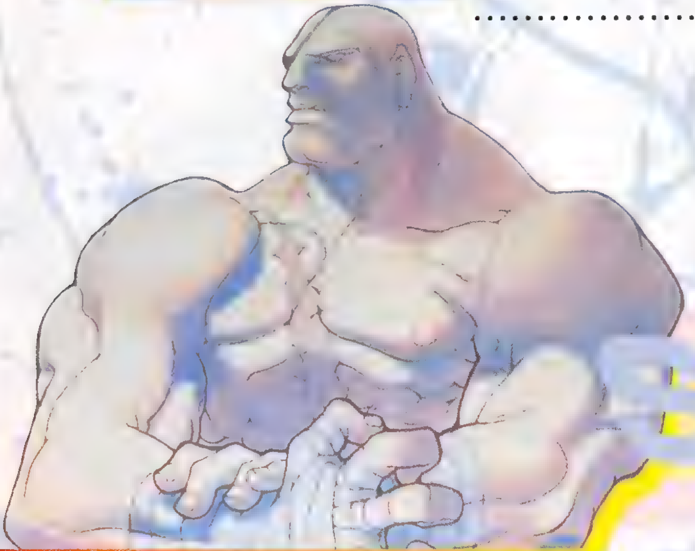
キャンセルが掛かる技も、「攻撃判定が出た瞬間」にしか掛からない。「攻撃を当ててから」ではキャンセルはできないのだ。多分キャンセルの難しさはトップだろう。だが、まだ発売バージョンではないので、期待は常にしておこう。


これがキャンセルできるモノ。


これはキャンセルできないモノだ。

ゼロのサガット

ではどう闘うのかというと、ストⅡと全然変わり映えのない闘い方だ。上下タイガーで揺さぶって、ブロウで落として、…っていう。ペチペチができなくなった分ラッシュができなくなって、より相手を近づけさせない闘いを完璧に仕上げる必要があるだろう。



コンボは使わない

サガットのコンボは小Ⓟから中Ⓟとしゃがみ中Ⓟと中足払い、中Ⓟから大足払い、これのみである。そして、中Ⓟはしゃがんでいる相手に当たらないことを考えれば必然的に使える目押しは1つしか残されない。

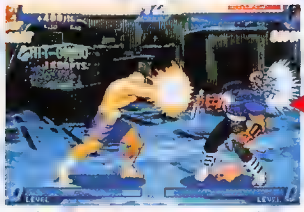
「小Ⓟ中足払い〜」を使っていくことになるだろう。〜はガードされたときなどのことも考えれば下タイガーが一番安定して良いだろう。ピヨっているときなど、連続技になるのが分かっているのなら、タイガークラッシュも良さそうだ。が、たかが小Ⓟ1発分なので無理して目押し必要はないだろう。

跳び込みから…









サガットは無理して目押しコンボする必要はない。コンボ成功率を上げるためにも安定して跳び込み中足払い〜、でOKだ。どうせ小Ⓟ1発分だし、そこまでやるならスーパーコンボだ。

それじゃダメ♥

ローズ

ゼロ唯一の正真正銘の新キャラの…。調べがいがあるぞ とりあえずスリーサイズなど…。

担当：〈浮かれまくり〉〇〇ライ

特殊入力技	スライディング	↘＋中Ⓚ
必殺技	ソウルリフレクト	↓↙←＋Ⓟ
	ソウルスパーク	←↙↓↘→＋Ⓟ
	ソウルスルー	→↓↘＋Ⓟ
スーパーコンボ	オーラソウルスルー	↓↙←↓↙←＋Ⓟ×1~3
	オーラソウルスパーク	↓↘→↓↘＋Ⓟ×1~3
	ソウルイリュージョン	↓↘→↓↘＋Ⓚ×1~3



ソウルパワーと体術と

対空専用のソウルスルー(以下Sスルー)、隙の大きい飛び道具ソウルスパーク（以下Sスパーク)、飛び道具を吸収あるいは反射するソウルリフレクト(以下Sリフレクト)。いずれも主力として使い、基本戦術に組み入れていくには問題があるため、通常技主体で組み立てていかなければならない。逆にいえば必殺技は、とっさに反応して使い分けることができれば大幅な戦力アップとなるぞ。

そういうわけでローズの戦法としては待つことよりも攻めることが基本、というか楽なのだ。



反応命！判定は強いぞ。

攻め込むための手段は主に2つ、跳び込みと、レバー入れ中キックのスライディングだ。

幸い、ローズの跳び込み(ジャンプ攻撃）はなかなか強力なものが揃っている。普通に跳び込み、連続技を狙うのならジャンプ大Ⓟや大Ⓚが強力かつ使いやすい。とっさの空対空技としては中パンチがいい。



分身してのスラ連打は強力。連続技になるぞ。

転ばせることのできないスライディングだが、やたらと隙が小さく多少めり込んでガードされても反撃を受けないのでどんどん使っていける。

ここから、足払いをすかせる立ち中Ⓚを出す。あるいは相手の反撃を見越してガード、ゼロカウンターを狙うというのも効果的だ。もちろんこれらを警戒しているようなら一歩歩いて投げ、なんてのもOK。

Sリフレクトでシューターキラーに

飛び道具主体の相手に対して絶大な効果を発揮するSリフレクト。小なら吸収しスーパーゲージへと変換し、中なら真横へ、大は斜め上へと跳ね返す、ということは前号で紹介したとおり。なぜこれが強力かというと、ずばりスキが小さいことに尽きる。Sスパークでは硬直が長すぎて不可能だった「跳ばせて落とす」戦法も余裕で間に合うし、ある程度近ければ跳ぶことすらできない。もちろん跳ね返した飛び道具を追いかけていくのも効果的。しかも近距離なら連続技にも繋がるぞ。



まだまだね♡これからなの。

一撃必殺！連続技集

キャンセルして必殺技という連続技はいまいちのローズだが、そのぶんチェーンコンボがお手軽かつ強力。その中心となるのがしゃがみ小Ⓟで、連射が利くうえこの後、すべての通常技にチェーンで繋がる。ちなみにローズのしゃがみの通常技はすべて立ちガード不可となっている。

以下代表的なコンボをいくつか挙げてみよう。

●ジャンプ大Ⓟ→しゃがみ小Ⓟ×3→大足払い

前号でも紹介した超実用コンボ。密着からなら3発目の小Ⓟを中足払いにしてもOK。

●ジャンプ大Ⓟ→中Ⓟ→小Sスパーク

必殺技がらみのものも一応ってことで…。Sスパークをスーパーコンボにしても OK。ASスパーク(レベル2以上)ならジャンプ攻撃から直接出しても繋がるぞ。

ちょいと今回書ききれなかったが、ローズのスーパーコンボはレベルによって違う技といってもいいほど変化する。次回はそのへん、思い切り突っ込んでみるぞ。



スーパーコンボも跳ね返せる合計6レベル真空オーラソウルスパーク！

これを知んなきゃゲージのムダー



まずはゼロカウンターでガードキャンセルね。



ここで終わっちゃったらゲージはまったくの無駄遣い。



すぐに中足。タイミングがちょっとシビア。



チェーンで大足へ。表示もちゃんと3HIT。

FAR EAST OF EDEN

天外魔境 真伝

知ってる人も知らない人もいくしかないぜ!!

隠されたコマンドと、技と術がどんなのかを追ってみました。

いったれや～!! 毒とバナナは使いよう

隠された技からちょっとした毒などの使い道を紹介していこう。

担当：飛翔K-TAN

毒とバナナ

相手が思いっきりダウンすると、ランダムで飛び出してくる毒とバナナ…。

これらは、使い方次第でかなり戦略を練っていくことができる。

相手を倒したら、ジャンプや前ダッシュをして素早く後ろへ回り込み、起き上がりの様子を見つつ小足払いや術などを使って毒まで押していくのである。

これで相手が毒ったら、各キャラの持つ強力技を叩き込んでやろう。

これがバナナの場合だとちょっと違うのだ。

バナナを踏むと「すってーん」と滑って空中に浮く。

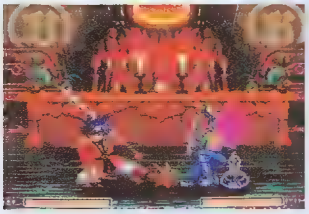
この浮いている最中に、通常技を決めることが可能だ。

間合いが遠いときは仕方ないが、近くで転んだときは、ぜひとも追い打ちをかけられるようになってほしい。

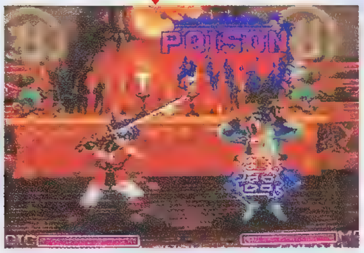
それから、このアイテムたちは、小足払いや斬り攻撃で消すことができる。毒やバナナが邪魔なときは、小足払いなどで消すといい…が、この瞬間を狙って攻撃しにいってもいいだろう。

もちろん、相手に体力を回復させたくないときは、自分が取ってしまうか消してしまえばいいのだ。

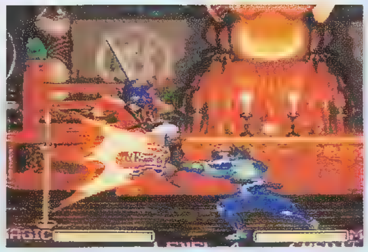
いずれにしろアイテムというのは、戦術としても面白く使っていけそうだ。



小足払いで押して、



無理矢理取らせる。



滑って浮いたところへ追い打ち。

※画面は開発中のものです。

	戦国卍丸	
奥義	空中松虫斬り	ジャンプ中に↑↑斬りボタン
奥義	卍掌底(素手)	→↘↓↙←斬りボタン
体術	卍丸ラッシュ	至近距離で→Bボタン
体術	回転下段斬り	↓B+C

	極楽太郎	
奥義	極楽体当たり	A+Bボタンを しばらく押して離す
体術	極楽地烈掌	↓B+C
体術	極楽ヘッドスライティング	→→B+C

	綱手	
奥義	回転蹴り	→C+Dボタン
奥義	蹴り上げ	回転蹴りヒット中に↓↘→C+Dボタン
体術	うそなき	↓B+C

	大蛇丸	
術	氷竜	素手のとき↓↓Aボタン

	八雲	
奥義	百花繚乱	→↓↘C+Dボタン
体術	妖艶天舞	↓B+Cボタン

	自来也	
奥義	盗み	↓↙←Aボタン
体術	追い打ち	相手を投げた後一撃を加えられる
体術	水平クナイ投げ	↓B+Cボタン

	カブキ団十郎	
奥義	カブキ烈空波	→↓↘C+D
体術	下段二刀斬り	↓B+C
体術	喧嘩乱舞	至近距離で→C+Dボタン

	絹	
奥義	幽鬼	→→Aボタン
術	ローリングアタック	↓↓C+Dボタン
体術	雲隠れ	→→B+Cボタン
体術	シロ落とし	ジャンプ中にCorD



足払いで消す。この時を狙って攻撃するのもよし。

内緒のコマンド紹介

インストカードには載っていない技、ここでは、全キャラに隠された必殺技を紹介しよう。

各キャラごとには、必殺技や術がどういうものなのか説明しているので、性質なんかを見といてもらいたいです。

このコーナーでは、全キャラの隠し技のコマンド表をまとめておいたぞ。

卍丸にふさわしきは一撃必殺!!

戦国卍丸

使えば使うほど味の出てくるお子様だ。

担当:無限のK-TAN



奥義

●**松虫斬り**

出し方にちょっとコツがいるのがこの技で、レバーを前に入れたら、一度ニュートラルに戻してからボタンを押すと出やすい。

少し前に進んでから出すので、中間距離で出すといいだろう。

●**卍斬り**

⬇⬋➡+斬りボタンを、タイミングよく3セット出すことによって連続してヒットさせることが可能だ。

3発目をガードされると反撃されるため、2発で止めたほうがいいだろう。

小は進む距離が短く、大は長い。



ポンポンと、リズムよく出していこう。

●**空中松虫斬り**

松虫斬りの空中版。

空中で1回体をひねり、錐揉みしながら、相手目掛けて剣を刺す。ジャンプ攻撃と混ぜて使うといいだろう。



錐揉み飛行でズブリ!

●**卍掌底**

素手のときに出せる技で、相手を掌底でフッ飛ばす。

小⬇中⬇大といくにつれて、出の速さと移動距離が違う。



相手をいい気にさせるな!

術

●**雷光**

一種の飛び道具。

●**迅雷**

雷をまとった剣を大地に叩きつけ、雷が地を這う。

しゃがみガード不能なので、いきなり出すと有効だ。



しゃがみガード不能の術!

もしかして大地震?

●**天雷**

3つの術の中で、最も威力があるのがこの天雷である。

雷をまとった剣を相手に投げつけるのだが、その当たったときの凄さといったらもう。最初に天から来る雷は、対空としても使っていける。

体術

●**卍丸ラッシュ**

早い話が投げ技である。

剣を地面に刺している間に、相手をボコスカ殴るというものだ。

●**回転下段斬り**

順番から言うと、下段斬りをしてから前転をする技。



これだけ間合いが開く。

しかし、ガードされても相手との間合いがかなり開くので、反撃を受ける心配がない。

極楽太郎?いえいえ極楽です

極楽太郎

長いリーチ、あふれるパワー。極楽ホームランからの追い打ちで、相手の体力一気に3分のイチィー!

担当:M.D.S-ジョッキー★笹岡



極楽奥義の数かず

●**極楽ホームラン**

極楽太郎のことを語ろうとするならば、何をおいてもこの極楽ホームランなしでは語れない。

コマンド式の投げ技で、スカるとスカリポーズがある。スカれば当然スキができる。

しかし、ひとたび決まってしまえば、その破壊力たるや…攻撃力アップ時なんてヒドイもんだぞ。

さらに、相手が画面の端に近ければ、極楽ホームランから"空中で"追いうちが入る。

具体的には、極楽大旋風根や、極楽ファイヤー(中段)などが入る。無論通常技も可。



このホームラン!から…、



カキーン!と旋風根で追いうちか!?

●**極楽大旋風根**

前述のように追いうちや、または連続技に組み込むと良。

めくり中キック→中足払い→立ち中パンチ→極楽大旋風根という連続技がある。



この4HITは実戦的なのであった。

●**極楽体当たり**

文字どおり体当たりをかます技である。



位置がよけりゃ、これでキマリィー。

術

●**極楽ファイヤー上段**

中段

下段

端に追い込んでの削り技、もしくはホームランからの追いうちに使おう。当たれば強烈な破壊力である。

体術

●**極楽地烈掌**

どすこーいと、地面をたたいて攻撃。相手側は立っていても大丈夫。使いみちが考えにくい技だ。

●**極楽ヘッドスライディング**

要するに、ダッシュからのスライディングである。

相手が端より少し遠い場合にホームランを入れたら、この技で追いうちをかけてもよい。

とにかく何がなんでもホームランだ

極楽太郎は、リーチが非常に長く、しかも意外と素早いので、使いやすい。

そして、スキあらば極楽ホームランから、相手の体力を半分以上奪い取るー!



このHIT数そして破壊力!!狙っていけよ。



ハイパー怪力食欲娘 綱手

巨大なオノを軽々と振り回す怪力娘、綱手ちゃん。パワーとスピードで勝負！

担当：MOMO

リボンの似合う、とても可愛い女の子。しかし、その怪力、その食欲は他のキャラと一線を画する、綱手ちゃん。

巨大なオノを振り回し、それでいて身軽に跳び回るハイパー娘なのだ。

パワー全開なのだ！

綱手ちゃんの必殺技は、トリッキーな技が多い。が、当たりさえすれば、綱手ちゃんパワーが爆発するほどのダメージだぞ。

●回転蹴り→蹴り上げ

技表の中では2種類の技だが、この2つの技で、1つの技と考えてもらいたい。

回転蹴りヒット中に蹴り上げのコマンドを入力すると、相手を画面の上まで蹴り上げるのだ。さらに、落ちてくるところに、もう一発技を入れることができるぞ。これで、3ヒットだ。

●回転独楽

オノを遠心力で振り回し、高速回転する必殺技。相手にカスリさえすれば巻き込むので、近づいたら出してみよう。回転蹴り→蹴り上げ→回転独楽の三段が安定。

●爆進ナメクジ蹴り

オノの柄の反動を利用して相手に突っ込んでいく技。いきなり出るので、なかなか使えるぞ。

●ナメクジ神隠

ナメクジを使って自由に移動する、ワープ技。出現位置は、ボタンの強弱で決められるぞ。

●体術・うそなき

「うえーん」と声を上げて泣くと、そこに攻撃判定の出る不思議な技。なんとこの技は、自分の体力を消費してしまうのだ。与えるダメージも大きいが、自分の体力もかなり減るぞ。また、この技は武器なし状態の特大攻撃でもあるので、注意しておこう。

●術・力王

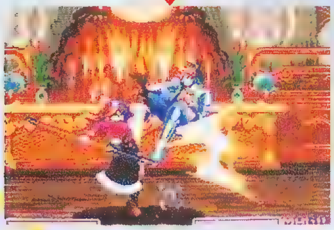
ただでさえ強力な綱手ちゃんの攻撃力をさらにパワーアップさせる、なんとも恐ろしい術。この術がかかっている状態での特大攻撃は、まさに一撃必殺だ。

●術・金剛

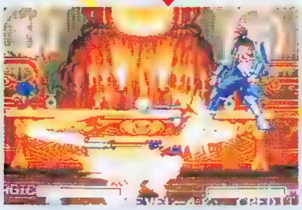
いくら怪力といえども、綱手ちゃんは女の子。防御力は意外と低いのだ。そんな低い防御力を補うのが、この術である。この術を使えば、トップクラスの防御力を得ることができるぞ。力王と金剛、どちらを使うかが問題だ。



この蹴りがヒット中にコマンドを入力すれば…、



おもいっきり、上に蹴り上げ…、



落ちてくるところに、回転独楽でも入れる。うそなきでもいいぞ。



自分の体力も減る、うそなき。自分の体力が少なすぎると、攻撃力もなくなるのだ。



力王つき特大攻撃は、全キャラ中最大のダメージだ！



地味になった？ 大蛇丸

全キャラ中1番技数が少ないヤツだが、一見の価値あり、かな？

担当：双蛇K-TAN

技の数は少ないが、使いこなせば強力なキャラになりうる可能性を秘めているのがこのキャラ。

でも、やっぱり寂しいかな。

[illegible]

●かんざし投げ

その名のとおり、水平に、相手にかんざしを投げる。

小は遅く、大は飛んでいくスピードが非常に速い。

ただ、溜め時間が結構長いので、竜槍と連携して出すと有効だ。間合いを取りつつ、小と大、変化を出して投げることをお薦めする。

●竜槍連劇

槍で無数に突きを繰り出す技。リーチが非常に長く、間合いが遠距離でも届くほどだ。

突きのスピードは、小から大にいくにつれて速くなる。ボタンを連打する速さは、それほど速くなくても出る。なかなか出しやすいぞ。

小技を当てたら、連打で相手の体力を削るといい。とはいっても、小技を当てているうちに自然と出ることが多い。



男は黙ってかんざし投げ。



男は黙って激しく突く。

術

●雨竜

地面を氷の玉が転がってゆき、これを相手がくらうと氷漬けになる。

●氷竜

素手状態のときに出せる術で、地面から氷の凍気らしきものが出て相手を凍らす。

●凍竜

3つの術の中で、一番成功の高い術。地から氷の竜が現れ、相手を氷漬けにして天へ昇っていくというものだ。

対空として使えないこともないが、先読みして出すことが重要になりそうだ。



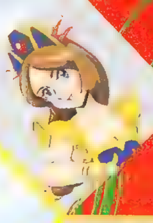
一応立ちガードは可能。



凍竜は白竜が昇天していくぞ。



氷竜対空として使えるかどうかは未知数。



天上天下絶品の舞！
八雲
美しい技の数々で相手を惑わしちまおう。
担当：[illegible]香K-TAN

優雅、壮麗、華麗という言葉がこれほど似合うキャラは他にはいない。しかも、カッコいいのだよ。

奥義

●**王狼斬**
両手にもつ扇子で、相手を斬り？つける。


コロンコロン、と鈴の音が心地いい。

大で出すと硬直が長いが、小で出す王狼斬は短い。リーチも長いので、中間間合いで出すと効果的だ。

●**狼牙天輪**
両手に持つ扇子を広げ、体を中心に円を描くように回転する。


地上判定もなかなかのもの。

対空技としても使っていけるが、相手が近くにいるとき、地上でもかなり使っていけそうだ。やはり大は硬直が長い。

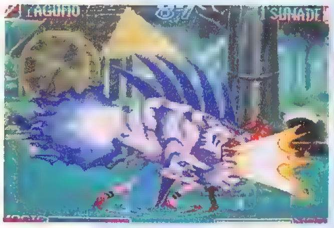
●**百花繚乱**
3段蹴りである。C+Dを押すときは、ずっと長く押してしまうとただの大足払いになってしまうことがあるので、ポンと、軽くボタンを叩く感じで押すと出やすい。


バシバシバシッとフィニッシュ！

●**流星脚**
空中で1回転してから、真下にいる相手目掛けて踏みつける。
普通のジャンプ攻撃と使い分けると面白い。

術

●**白虎**
一瞬魚かと思ってしまったが、止まっている写真を見ると、ちゃんと虎の顔をしているぞ。
後から出てきて、そのまま去っていく。が、実は使える技である。


このギザギザがヒレに見えちゃって…。

●**鳴神**
龍神が背後から出現し、炎を口から吐く。
八雲の移動に合わせて、きちんとついてくる。

●**不動**
でっかい仏像がいきなり出てくる。この術の恐ろしいところは、体力削りにあるのだ。

体術

●**妖艶天舞**
まさしく妖艶。真上に足をダンダンと蹴り上げる。
対空技としてはかなり信頼できる技だ。


とおうりゃあぁ!!



地味なのは、見た目だけだぜ！
自来也
忍者自来也の最大のウリはやはり忍法だ！
担当：KAL

忍法の爽快さ

天外魔境シリーズの第1作の主人公だったのが、この自来也だ。
様々な忍術、体術を駆使して闘うこのキャラは、「カッコイイアクション(特に忍者系)ができるキャラが好き」という人にぜひ使ってもらいたい。
立ち大キックが移動ソバット（足払いをかわせる）だったり、B+Cの特大攻撃が立ち、しゃがみ、ジャンプ、ダッシュのそれぞれでまるで違った効果をもっていたりと変化に富んだプレイを楽しめる。
しかし、それでもやはり、他のキャラたちと比べると、普段使っている技が地味に見えてしまうことは否定できない。
そこで生きてくるのが忍法(マジック)だ。
自来也の忍法は全キャラ中でもトップクラスの派手さを誇るものばかり。普段が地味なだけに、余計に映えて見えるわけだ。
それでは、その忍法も含めて、自来也の必殺技を紹介していこう。

意外に使いやすい必殺技たち

●**煙幕**
ドロンと煙にまぎれて姿を消し、別の場所に現れる、いわゆるワープ技。

●**鎌いたち**
瞬間的に刀を振り切る連続技向きの必殺技。小は接近戦専用だが、大は驚くほどリーチが長い。

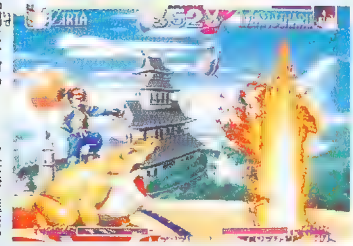
《術》


一瞬しか刀を振らない鎌いたち。地味なのは当然。

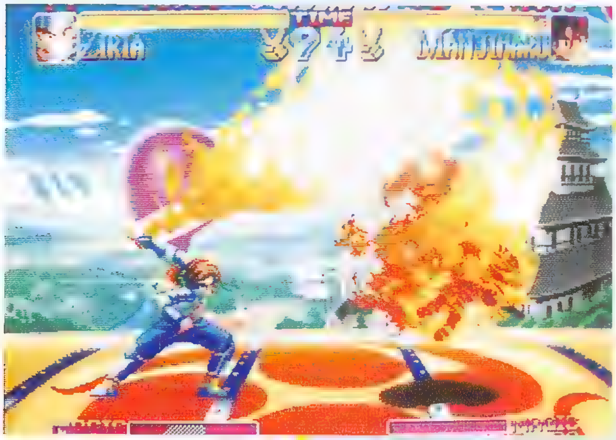
●**爆炎**
懐から爆弾をとりだし、自分の足元に叩きつけて爆発させる通称「自爆技」。

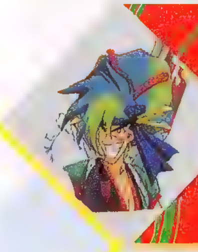
●**火天**
巻物を天に掲げて空中に火の海をつくる。名前どおりの技だ。ど派手。

●**神炎**


「出よ、ガマー!!」火柱が進む。なんかいい気分。

巨大ガマを呼び炎を吐かせる。偉くなったような気にさせてくれる技。火柱をあげながら突き進む炎は立ちガード不可能。


見よ！これが火天だ。これぞ忍法!!



サクサクッ!この爽快さがたまらんぜよ

カブキ団十郎

マジでこのゲーム面白いっスよ。もっとページをくれえ!ついでに求ム増刊!

担当:瑞珠カブキふりーく

カブキ団十郎の魅力は、一発の強力さとリーチの長さ、そして堅い守りだ。そんな団十郎の必殺技を紹介しよう。

奥義

●カブキ羅砕刃
刀を回転させながら上昇して攻撃する。イメージ的には無敵系対空技だ。まあ無敵はないけど、出した瞬間から攻撃判定が出るため、相打ちにはもっていきやすい。大のダメージはなかなかのもので、連続技に組みこんでもおいしいぞ。



カブキ羅砕刃。対空に、そして連続技に!爽快な技だ。

●カブキ閃風弾
団十郎が白く輝く弾になって突進する。スピードがそこそこあるので反応されづらい。削りもそこそこあるので、奇襲に、とどめに重宝するぞ。



カブキ閃風弾!閃く風!!団十郎が駆ける。

術

●カブキ裂空破
いわゆるコマンド投げ。ダメージもかなりあり、モーションもかっこいい。ただし団十郎が剣を置いてしまう。

●風花
地をはう飛び道具。術ゲージの回復が早いので、気軽に使える。術にしてはダメージが小さいが、それでも重要な技であることに変わりはない。牽制に最適だ。



風花。ネーミングも粋だねえ。

●花嵐
団十郎の目の前に竜巻を作り出す技。敵に当てにくいが、当たったときのダメージはなかなかのものだ。

体術

●下段二刀斬り
しゃがみ状態から、渾身の力をこめて相手を斬りつける技。2段技で、2段目は下段攻撃だ。リーチが長く、ダメージが大きいこの技は、団十郎を象徴する技といっても過言ではない。ジャンプ大斬り→下段二刀斬りの3段は悶絶ダメージだ。



下段二刀斬り。入ったーっ!もう思い残すことはねえ。

●喧嘩乱舞
つかみ技だ。レバーガチャとボタン連打で、与えるダメージを増やせるぞ。この技も素手になってしまうのだ。

こんな方向で使ってみよう!

遠立ち中斬りやしゃがみ中斬りは、リーチが長く、スキも少なめなので、これで突っついていける。そして相手が大技をすかったりしたら、下段二刀斬りだ。牽制は風花を使っていこう。

こちらの跳び込みは大斬りや小蹴りを使って連続技をたたみこむ。相手の跳び込みには、羅砕刃や、立ちB+C(先読み)、ジャンプ斬りなどで対処しよう。また奇襲技として閃風弾を混ぜていけば、戦いのバリエーションが増える。



鬼の血を引きし者…

絹

いやさしき娘…シロと共に山へしばかりへ…て何だそりゃ?

担当:森の声を聞いたK-TAN

通常技だけでも、使っていて面白いのが絹というキャラクターだ。

その中でも、ガード不能の術は極めつきだ。

奥義

●噛みつき
見て一発。シロが噛みつきにいく。

●幽鬼
絹の背後から頭上にかけて、鬼の姿が浮かび上がる。

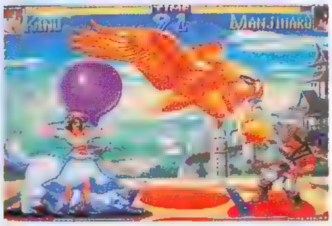


鬼の闘気!!

出し方にちょっとコツがあり、レバーを2回前に入れたら、そこからレバーをニュートラルに戻してからボタンを押すと出やすい。

●鳥寄せ
溜めている時間の長さによって、出る鳥に違いがある。

溜め時間の短い順にいくと、小さい鳥が1羽→3羽→でかい鳥になる。



一番溜め時間が長いとこうでかくなる。

術

●母忘
相手の術を封じてしまうとても便利な術。術の強いキャラに使うのが最適。

●月寝
攻撃力をダウンさせる術。極楽や綱手といった、パワー派のキャラに使うといいだろう。



バカカどものパワーを抑えよう。

●泥虫
相手の移動速度を、おもりをつけてのろくする術。ちょこまかと動き回る相手に決めていきたい。

●式神
小さな鬼たちが、相手の体にまとわり付いて攻撃する。

●ローリングアタック
シロが炎の玉となって、相手に突進していこう。結構強力だぞ。



燃えるシロ!

体術

●霞隠れ
要は、テレポーテーション。現れたときに攻撃判定があり、消えていられる時間や距離は決まっている。



しょいん、と消える。

●シロ落とし
その名そのもの。相手の頭の上に、シロがボディプレスをする。だが、間合いが決まっているぞ。

一応しゃがみガード可能。

手に入れろ！龍の刻印











前回紹介しそびれたシステムと、キャラ特徴を一気に公開！発売はもう少し待て！

担当：アディオスToshi

今回で2回目の紹介となる、このドラグーンマイト。前回の紹介で、どんなゲームか感触はつかめただろうか？多分マーシャルチャンピオンの続編というイメージが強いと思うが、ゲーム性はまったく違うということだけは最初に言っておこう。

とりあえず今回は前回紹介しそびれていた、起き上がり時のシステムとフィールド内に設置されている、ちょっとした障害物について説明していこうと思う。

移動起き上がりとダウン攻撃

最近の格闘ゲームは起き上がり時の攻防が複雑化する傾向にあるようだ。

そこでドラグーンマイトの場合、どういったシステムが取り入れられているかというと…移動起き上がりだ。

操作は、**ダウン時に←or→＋パンチボタン連打**。

これを行うことによって、キャラによっても異なるが大抵、前転か後転で起き上がることができ、その間は無敵である。

しかし、せっかく相手が倒れたのに、倒れた側が無敵時間を持ちつつ移動されたのでは、たまったものではない。

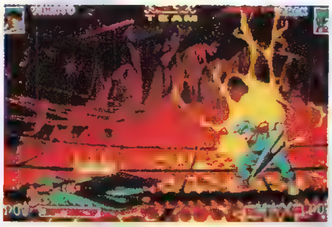


倒れてる相手に膝攻撃。酔虎のダウン攻撃だ。

ということは、倒れた相手に攻撃を加えられるシステムが必要となってくる。そう、ダウン攻撃だ。

操作は、**↑＋パンチ**。これを行うことによって、倒れている相手にキャラが襲いかかってくれる。

かなり馴じみ深いシステムではあると思うが、今のところ小・中・大で飛距離が変化するようになってるから、一味違った攻防が楽しめると思うぞ。



起き上がり方を考えねば。byヤマト。

フィールドを有効に使え！

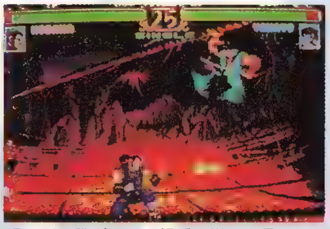
このゲームのフィールドはとにかく画面端から端まで、つまり横幅が異常に広いのだ。よって視覚効果をリアルにするため、ズームアウト機能がついているわけだが、実は画面の上方向にも、ちょっとしたフューチャーが盛り込まれているのだ。

先に画面写真をもう一度見てくれ。そして背景に注目。一見、何てことのないただの背景だが、そこに書き込まれているクレーンや木に、キャラをつかませることが可能になっている。

これを利用すれば、対戦時に跳び込むと見せかけ木につかまり相手の様子を見たり、対空兵器を誘って攻撃したりと、今までにない攻防が楽しめることだろう。

ただし、その木やクレーンはジャンプ大パンチなどで切り落とすことが可能で、一度切ってしまうと試合が終わるまで切れたままだ。

対CPU戦でCPUが上手に木やクレーンを利用してきて攻めてくる場合、まず木を切ってから…なんてパターンができたらおもしろいね。



縄にぶら下がって、相手の様子を見る。

武器は落とさずが吉

前回はキャラクターのストーリーを紹介したので、次のページからはキャラクターの特徴をかいつまんで説明していこうと思う。

その前に、このゲームのキャラクターの持っている武器について。武器は一定量の攻撃をガードさせられたら、落としてしまう仕組みになっている。

当然その武器を再び手にする(その場所でボタンを押す)ことはできるが、素手になると武器を使って出す必殺技が出せなくなる、ということだけは覚えておこう。

期待を一身に集めて…
ついに登場、最新ゲームたち!!

風雨を自在に操る つぐみ



[illegible] 追い駆けろ！

[illegible] 多少リーチが短めなのは気 [illegible]



遅い。つまり、それを追いかけて攻撃することが"つぐみ" [illegible] プを制することもできる。

[illegible] 必殺技を取り揃えている中、唯一火炎の術は迎撃用。なかなかバランスのいいキャラと言える。

いかづちの術	Ⓟ同時押し
火炎の術	➡⬊⬇⬋⬅＋Ⓟ
竜巻の術	⬇⬊➡＋Ⓟ
つむじ風の術	⬇⬋⬅＋Ⓟ
木枯らしの術	(空中) ⬇⬋⬅＋Ⓟ

龍が宿りし男 ヤマト



一応、主人公キャラではあるが、このゲームの性質上？濃い出立ちである。

飛び道具＋対空兵器、そして空中からの急襲技といったスタンダードな技で構成されてはいるものの、どれも隙は決して少ないとは言えない。

ならばほかの技を…と思ってみたら、後はボンバー技しか残っていない。そう、このキャラは必殺技が少ないことが欠点なのだ。



ボンバー技は突進系。これでもれなく揃った。

通常技はスタンダードなキャラだけに、そこそこリーチがあって使いやすいのだが、実はこのゲーム、通常技の良し悪しがそれほど重要視されるとは思えない。よって厳しいキャラとなりそうだ。

技刀弾	Ⓟ同時押し
地潜龍	⬇⬊➡＋Ⓟ
飛龍返し	➡⬇⬊＋Ⓟ
旋舞降龍脚	(空中) ⬇⬋⬅＋Ⓚ

ちょい煩悩坊主 酔虎



[illegible]



[illegible]

爆曼陀羅	Ⓟ同時押し
水面蹴り	⬅⬋⬇＋Ⓚ
氣合弾	⬇⬊➡＋Ⓟ
頭槌拳	(空中) ⬇⬋⬅＋Ⓟ

ちょいナルシス坊主 雷庵



[illegible]

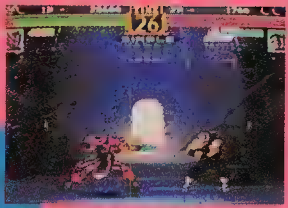


雷撃昇	Ⓟ同時押し
水面蹴り	⬅⬋⬇＋Ⓚ
雷光波	⬇⬊➡＋Ⓟ
虚空遷	➡⬇⬊＋Ⓚ
飛遁脚	(空中) ⬇⬋⬅＋Ⓚ

暗黒の甲冑王 ジャオウ

[illegible]





[illegible]

風雷旋風剣	Ⓟ同時押し
鬼　角　拳	→↓↘+Ⓟ
疾地円盤刃	↓↘→+Ⓟ
飛天円盤刃	(空中) ↓↘→+Ⓟ
神鋼鉾無限断	Ⓟボタン連打

とっても野性的 猿丸

両足に鋭利で細長い剣を装着し、竹馬のように乗りこなす。当然、主な攻撃のほとんどは足から発生するのだ。

飛躍力がずば抜けて高く、ジャンプキック攻撃の判定が下に強いため、常に跳び込みから連続技を狙っていくといいだろう。

連続技に使用する必殺技としては猿輪斬が適している。体を回転させて相手に向かう突進系の技で、複数ヒットして威力も高いぞ。

飛猿斬は対空兵器だが、タメ技ということもあって使いづらいし、何よりも隙がでかい。対空兵器で落とさなければならないような状況を作らないことが、このキャラの課題と言えるだろう。





ボンバー技まで突進系とは…。好きだねェ〜。

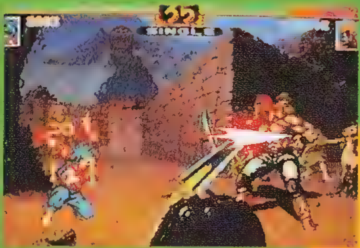
搾肉刺突脚	Ⓟ同時押し
猿　輪　斬	←ため→+Ⓚ
飛　猿　斬	↓ため↑+Ⓚ
搾　肉　脚	↓↘→↗+Ⓚ
飛猿開脚斬	(空中) ↓↙←+Ⓚ

ニヒルなチビ助 ザック

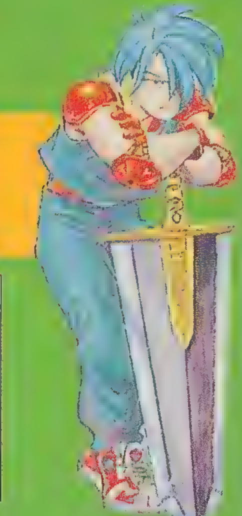
[illegible]それ以上に大きい剣を振り回し闘う、今までに見たことのないスタイルのキャラ。

体いっぱい使って剣を振り[illegible]みで地面に剣が刺さり、それ[illegible]

中でもグランドウェーブは[illegible]剣を刺して気を走らせるものだ。この気は一定時間出続け[illegible]放出させるから多少は迎撃用として使える。



[illegible]わったコマンドだ。

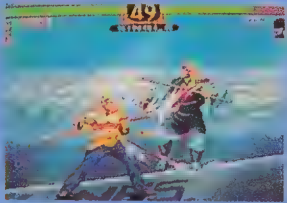


ライジングソード	Ⓟ同時押し
グランドウェーブ	Ⓟボタン連打
ホイールスラッシャー	(空中) ↑+Ⓟ
ソードボルトキック	↓↑+Ⓚ
ソードブーメラン	5秒Ⓟを押して離す

ボイスが変なアメリカン ドレイク

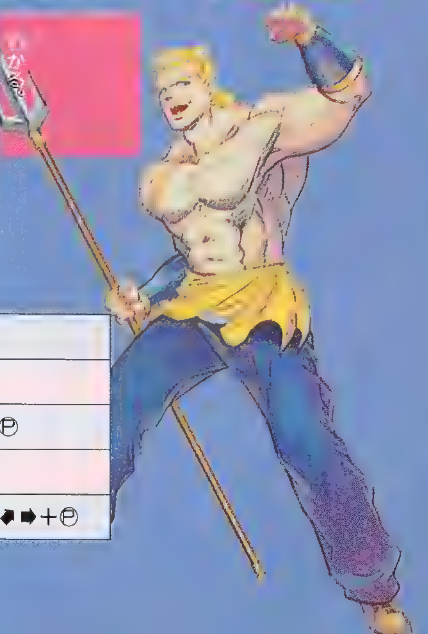
[illegible]ドラグーンマイトにおいて、このドレイクは単純明快。わかりやすい。

[illegible]No.1のリーチ。自ずと遠距離[illegible]ないように闘うことが有効[illegible]



[illegible]

[illegible]さらに主戦必殺技も自在槍だと一発でわかる。異常なま[illegible]で上に曲げたり下に曲げたり[illegible]に最適である。[illegible]に曲げても立ちガードはできるので、普[illegible]分けるといいだろう。ちなみに勝利ポーズがおかしい。

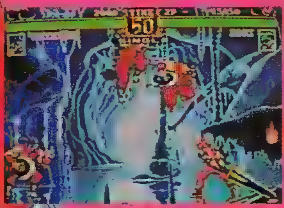


流星弓槍破	Ⓟ同時押し
烈　鋒　塵	→←→+Ⓟ
自　在　槍	←↙↓↘→+Ⓟ
槍　撃　蹴	←ため→+Ⓚ
挿 翅 虎 槍	(空中) ←↖↑↗→+Ⓟ

残忍かつ冷酷 鉄仮面



[illegible]



[illegible]

…の技で、相手の武[illegible]

雪崩飯綱落とし	Ⓟ同時押し
無刀取り	→↘↓↙←+Ⓟ
偃月輪	←ため→+Ⓟ
朧分身	←↙↓↘→+Ⓚ
変移抜刀霞斬り	←↙↓↘→+Ⓟ

ザ・忍者 木霊

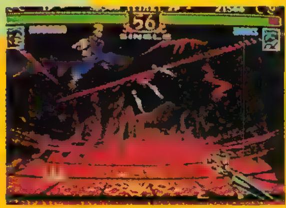


派手な装いは控え、あくまで地味な正統派忍者。数ある忍キャラの中で、かなりリアルな部類に入るのではないだろうか。

必殺技について言うと、非常に実戦的なものが多く、中でもボンバー技がかなり使える。実際、ボンバー技といってもたいして使えないものが多く触れてこなかったが、このキャラだけは別格。

いわゆるダッシュ投げといったところだが、投げだからガード不能だしスピードも速い。もちろん威力は激高だ。

そのほか、三叉手裏剣がこのゲームの空中技としては、優秀な部類に入る。何せ当てやすいからね。



木霊の空中技は、このゲームにしては性能がよい。

雪崩飯綱落とし	Ⓟ同時押し
無刀取り	→↘↓↙←+Ⓟ
藪睨み	→↓↘+Ⓟ
延髄砕き	↓ため↑+Ⓚ
三叉手裏剣	(空中)↓↘→+Ⓟ

こ奴が例の技を? レジー

[illegible]

4つしかない通常必殺技の中で、2つもコマンド投げが占めているということは、明[illegible]



[illegible]



[illegible]ヤンセルはかからない。[illegible]

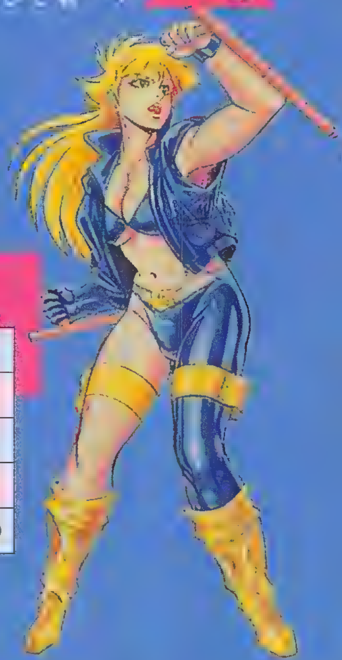
ローリングデスホールド	Ⓟ同時押し
スカイハイボム	レバー1回転+Ⓟ
ジャックナイフタックル	←ため→+Ⓟ
空中スカイハイボム	(空中)レバー1回転+Ⓟ

少し太めのパツキン少女 レイラ

[illegible]



[illegible]



[illegible]にウィンドミルヒール。ガー[illegible]

ソニックブレード	Ⓟ同時押し
ソードトンファー	↓↘→+Ⓟ
ウィンドミルヒール	↓↙←+Ⓚ
ストライクレッグ	↓↘→+Ⓚ
ムーンサルトプレス	(空中)↓↙←+Ⓚ

新キャラ登場!

WORLD HEROES PERFECT

ワールドヒーローズパーフェクト

ついに、DIOと悟空の使用コマンドを公開! まずは、ゲーセンで使ってみてくれ!

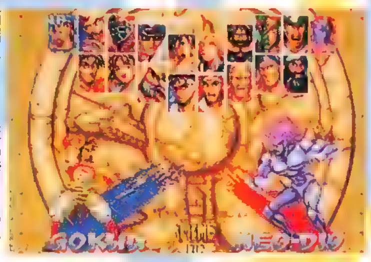
担当：MOMO

ついにコマンド公開!

今回のWHPの特報ーと言っても、もう知っている人も多いかと思うけど…。

なんと、ラストボスである「NEO-DIO」と、前回で謎の乱入者として紹介した隠しキャラ、その名も「斉天大聖 孫悟空」が、プレイヤーキャラとして使用できることが判明したのだ!

この2キャラを使用するには、ある特別なコマンドが必要なのだ。その特別なコマンドは、表のとおりである。



両端にDIOと悟空が!コマンドを入力すれば、こうなるはずだ。

NEO-DIOの出し方
セレクト画面で、Bボタンを押しながら
⬆⬆⬇⬇⬅⬅➡➡・B+C
孫悟空の出し方
セレクト画面で、Cボタンを押しながら
⬆⬆⬇⬇⬅⬅➡➡・B+C



悟空とDIOは、かなり強いキャラだぞ。使いすぎには十分注意しよう。

キャラセレクト画面でコマンドを正確に入力すれば、両端にディオと悟空が現れるぞ。

このコマンドは、すでにキャラを決定している側のプレイヤーも入力することができるので、乱入してきた相手のために、隠しキャラを出してあげることもできるのだ。自分だけ隠しキャラを使えるなんてフェアじゃない、と思ったら、コマンドを入力してあげよう。

君も悟空と闘おう!

もうすでに紹介してしまったが、CPU戦での乱入者、孫悟空の乱入条件を公開しよう。

乱入条件は、各ステージごとに決められている条件を満たして、そのラウンドに勝つこと。すると、勝ちポーズのときに背景にいろいろなものが現れ、条件成立を示してくれるぞ。

条件成立で見られるものは、地球創世紀では3つの流星、氷河期では雪ダルマが落ちてくるなどだ。

条件のうち、3つ（3試合分）満たすと、次のステージ

孫悟空乱入条件

地球創世紀	1ラウンド以内に全種類の挑発をする。
ジュラ紀	MAX究極奥義でとどめをさす。
氷河期	投げを3回以上決めて勝つ。
原始時代	画面内のある地点を順番に通過して勝つ。(火→毛皮→石オノ→さつまいも)
エジプト面	ヒーローゲージMAX状態で勝つ。
中世面	画面右端（左端）に触れてから10カウント以内に左端（右端）に触れる。
日本面	5ヒット以上を出す。
産業革命	残りタイム70以前に究極奥義を出す。
大戦時代	自分も相手も体力の2分の1以下のとき、ガードはじき攻撃を3回決める。
現代	パーフェクトで勝つ。



ジュラ紀では、イルカ（?）のような生物が出てくるのだ。



氷河期では、雪ダルマが落ちてくるぞ。



大戦中では、なんとブロッケンが飛んでいくのだ!

目指せ1000人抜き!? NEO-DIO

あのDIOが、強さもセリフもパワーアップ!
さらに君の手で操作できちゃうんス!これ

担当：選択攻撃反対

で乱入してくるのだ。

　英雄に恨みを抱いていたのはゼウスたちだけではなかった。絶対の強さを秘め、ヒーローたちに再び真の恐怖が迫る!!「私は蘇った!奴らを倒すために!!」。

アリごときに何ができるというのだ?

　失礼な言い方だが、WHシリーズには「デタラメ」という表現がよく似合う。デタラメな容姿、デタラメな性格、デタラメな技――。そしてDIOを語るにふさわしい言葉、それは、

「デタラメな強さ」

ちょいとでも勝てると思ったか!?

　今さら言うまでもないと思うが、確かにDIOは強い。技の判定は強いし、威力もある。ガードされてもほとんど反撃は受けない。しかし、そんな技をただ適当に出してるだけで勝ち抜いても、「エセDIO使い」と笑われるだけ。DIOの真の恐怖、それは特殊効果技・エクストラアタックのコンビネーションにキャンセル必殺技を絡めた連続攻撃のバリエーションにある。

　DIOのジャンプ大キックは下に強く、最大4ヒットする。これで跳びまくりつつキャンセルでセイバーを出しているだけでも相当強いことは強い。しかし見た目で狙いがバレバレなので、決め手に欠ける。待ちに対しても恐怖を与えるためには、ABC同時押しのショートジャンプを中心としたしゃがみガード不可の攻撃を使う必要がある。少し具体的に技を挙げると、

●立ちガード不可――小足払い・スライドブレード(スライディング)・しゃがみ大パンチの1段目(2段目はガードはじき)

●しゃがみガード不可――ABC+大キック・立ち大キックの2段目

　状況に応じて、これらの技を固め中や起き上がりに狙っていく。ガードされてもデメリットはないので、さらに2択プラス投げ(キックボタンのコマンド投げならば冷凍中に連続技が入る)。小足払いやしゃがみ大パンチの1段目・立ち大キックが入ったらすぐにキャンセルセイバーで転ばせてまた選択攻撃。


これが入ったらしゃがみ大パンチ→セイバーで大ダメージ。

　逆に攻められてもローリングスマッシュで切り返せるし、離れていてもスライディングとメテオスマッシュで簡単に近付ける。脅威の攻めに加えて守りが堅く、体力が減ってもガード不能の究極奥義であっという間に逆転可能。

　動きのレベルが明らかに他のキャラを超越している。最後に一言、

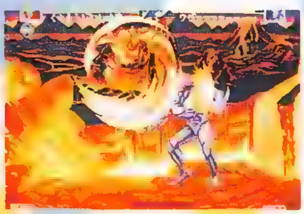
「乱入するときは、必ず相手の了解を得ること」

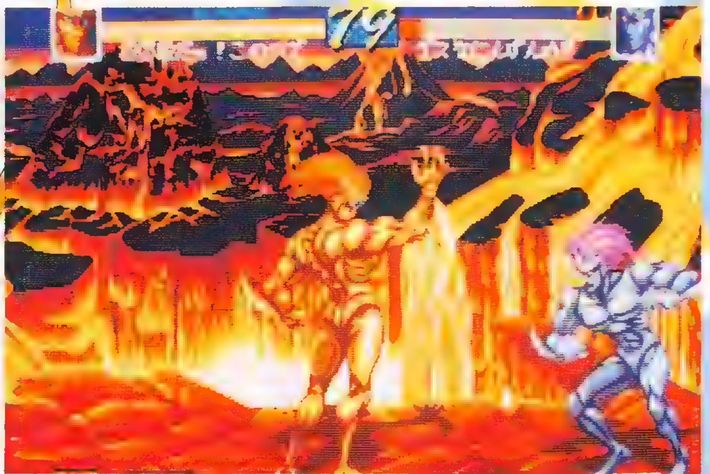

DIOにとってはムダな技。自然発火する針髪は出ない。念のため。


固まってるヤツは凍らせて連続技。超ダメージ。苦しめっ!!


これはパンチで出すセイバー。キック版も性能的にはあまり変わらない。泣けっ!!


究極奥義は出が遅いので、ダウンさせてから重ねよう。


地上・空中版ともにヒーローゲージに対応している。


やりようによっては相当ヤバイ連続技も…。25段だッ!このクズ!!



使用方法

セレクト画面でBボタンを押しながら↑↑↓↓←←→→・B+C

必殺技	ソニックセイバー	↓↘→+パンチ
必殺技	グランドセイバー	↓↘→+キック
必殺技	バーニングクロー	↓↙←→+パンチ
必殺技	フリージングクロー	↓↙←→+キック
必殺技	ブレイクサンダークロー	↓→↘+パンチ
必殺技	ローリングスマッシュ	↓↑+キック
必殺技	メテオスマッシュ	ジャンプ中に↙↘↑+キック
特殊技	スライドブレード	↘+キック
特殊技	トライアングルジャンプ	ジャンプ中に画面端でレバー逆
エクストラアタック	ショートバックジャンプ	←+ABC同時押し
エクストラアタック	ショートジャンプ	ABC同時押し
エクストラアタック	ショートフロントジャンプ	→+ABC同時押し
究極奥義	アルティメイトビースト	↓↙←→+BCD

ちょっと待て待て、有名人を忘れていないか？

斉天大聖 孫悟空

パーフェクトに新たに乱入するのは、老若男女この名を知らぬ者はない、というあの孫悟空だ

担当：K

ワーヒー界の英雄たちに、新たな挑戦者が現れた。知名度、武勇、英雄色、どれも申し分なしの孫悟空だ。

キャラの特徴は？

さて、プレイヤーキャラとしての孫悟空は、いったいどのようなキャラなのだろう？

まず初めに感じるのは、移動スピードの速さ。とにかく動きが速い。前後の歩く速度、ダッシュスピードが他キャラの比ではないのだ。

次にレバー入れ技の豊富さ。遠距離時の立ち大パンチ、立ち大キック共にレバーを前に入れていると、長距離を一瞬にして移動する技に変化する。

大パンチのほうは威力が大きいだけでなく、キャンセルをかけることができるので、遠間からレバー入れ大パンチ→キャンセル猴天翔といった連続技に使える。

大キックのほうは足元をスカして接近できるので、使い勝手はいい。また遠距離での立ち大キックはしゃがみガード不可能技なので、遠間からレバー入れ大キック→近距離立ち大キックという連携も考えられるだろう。

それとジャンプ中、レバー下+中キックで踏みつけ技が出る。これも他の必殺技と組み合わせるとおもしろそうだ。



これがレバー入れ大パンチ。一気に近づく。打撃防御つき。

打撃防御技が多い！

悟空の最大の特徴といえるのが、打撃防御技の多さ。ちょっと数えただけでも、遠距離立ち小、中キック、立ち大パンチ、しゃがみ大パンチと6つもある。中でも注目すべきなのは、立ち小、中キックと対空技になるしゃがみ大パンチだ。

接近するときは、やはり打撃防御技であるレバー入れ大パンチで、近づいていったら立ち小、中キックで押していく、という戦法が基本になりそうだ。対空技のしゃがみ大パンチにも打撃防御がついているのはおいしいが、それよりも「追い打ちをかけられる」という特徴のほうに注目しよう。

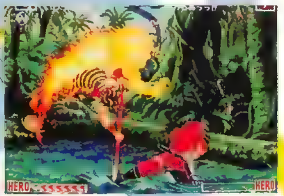
またしゃがみ中パンチ、近距離立ち中キックがガードくずし技になっているのも便利だ。うまく使っていきたい。

必殺技・特殊技紹介

必殺技

●猴天翔（こうてんしょう）

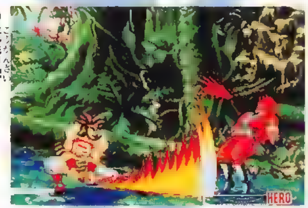
一瞬無敵有りの連続技用必殺技。足元をスカせるので近距離で使えるかも。しゃがみ大パンチのあとにキャンセルで出してつなげよう。



連続技向きだ。

●飛閃棍

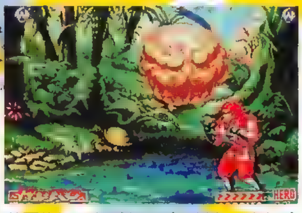
有効範囲が広い遠距離用必殺技。画面端から小、中で出したり、立ち中キックにキャンセルをかけて出したりする。



遠くから出せば効果絶大。リーチは長いし反撃受けないし。

●降岩砕（こうがんさい）

空中で岩に変化し、垂直に落下してくる。おきて破りの下降無敵。地上から出すこともできるぞ。



落下後にスキがあるが、判定、威力が超強力だ。

●妖瓢酒

怪音波を発し、相手が必殺技を出した場合、即座に吸い込んで、「チビキャラ」にしてしまう技。相手は一定時間で元に戻る。



相手が必殺技を出していないといけない、というのが…。

●筋斗雲招来

筋斗雲に乗って空中を前後に移動できるようになる。また筋斗雲に乗る瞬間にコマンドを入力することで、妖瓢酒以外の必殺技を筋斗雲の上から出すことも可能だ。小、中、大で高度が違う。

特殊技

●飛天踏（ひてんとう）

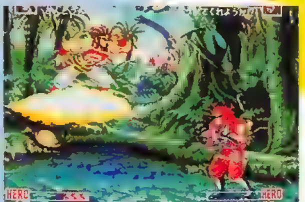
いわゆる踏みつけ攻撃。低い位置で踏むと連続踏み可能。

●猿猴歩（えんこうほ）

ただのしゃがみ歩き。

●三角天（さんかくてん）

三角跳びだ。



これは中の筋斗雲。

ABC特殊技

●旋棍猿舞（せんこんえんぶ）

如意棒を振り回し、相手の飛び道具をうち壊す。リーチ、威力はないが判定は強力だ。

究極奥義

●聖天舞

小さな虫のような分身を身の回りに漂わせる。分身は一定時間後、相手の場所をサーチしてその場所めがけて飛んでいく。当たればダメージ。パワーMAXだと分身の数が増すだけでなく、出した瞬間が無敵になる。

これで削るもよし、連続技の段数を増やすもよし、だ。



判定は強いし飛び道具は消せるけど、威力がねえ。



分身は1匹1匹に攻撃判定があるぞ。

使用方法

セレクト画面で、Bボタンを押しながら↑↑↓↓←←→→・B+C

必殺技	猴天翔	→↓↘+キック
必殺技	飛閃棍	↓↑+パンチ
必殺技	降岩砕	ジャンプ中に→↘↓↙←↖↑+キック
必殺技	妖瓢酒	↓↙←+BCD
必殺技	筋斗雲招来	→↘↓↙←+キック
特殊技	飛天踏	ジャンプ中↓+D
特殊技	猿猴歩	レバー↘
特殊技	三角天	ジャンプ中画面端でレバー逆
エクストラアタック	旋棍猿舞	ABC同時押し
究極奥義	聖天舞	↓↘→←↙↓↘→+AC



システム面から攻略
新システムに備えろ!

新システムがいろいろと追加されたが、ちゃんと使っているかな?実は、まだ知られていないことが多いのだ。

担当:MOMO

さて、今回もシステム面での攻略をしてみよう。今回は新システムであるガード崩し、飛び道具破壊、打撃防御攻撃の説明だ。

待ちを崩せ!

まずは、チマタのゲーセンで大流行している「ガードはじき攻撃」についてだ。

ガードはじき攻撃は各キャラごとに用意されていて、その技をガードしている相手に当てることができれば、ガードを無理矢理に崩してスキを作ることができるのだ。スキには、大足払いや必殺技を入れられるぞ。

ガードはじき攻撃を狙う状況としては、ジャンプ攻撃などをガードさせたときがチャンスだ。ジャンプ攻撃の後に連続技的に出せば、まず崩せるだろう。また、中にはダッシュ中に出せる技もあるので、そういったキャラはダッシュから攻めるのもいいだろう。

では、逆にガードはじきをやられた場合、一方的にやられるしかないのか…というと、そうでもない。ガードはじきにできるスキをなくす方法がちゃんとあるのだ。

その方法は、ガードはじきをやられた瞬間(ガードが崩されている間)にレバーをニュートラルに戻せば、崩されたときにできるスキをなくせるぞ。これが素早くできるようになれば、ガードはじき攻撃を出した相手よりも早く動くことも可能だぞ(ガードはじき攻撃はキャンセルできないので、技のスキが必ずできてしまうのだ)。



ガードはじきをやられた瞬間に、レバーをニュートラルに戻す。



すると、はじきポーズは消えるぞ。



相手は、まだ技の硬直中なので、そこに技を入れることができるのだ。

飛び道具なんて怖くない(ウソ)

前作までは、相手の飛び道具をはね返すことのできる、飛び道具返しというシステムがあったが、これは今回なくなってしまった。

しかし、それを補うように新システム「飛び道具破壊」が加わった。これは、通常技で相手の飛び道具を破壊してしまうものだ。

各キャラにある特定の飛び道具破壊技を出せば、どの飛び道具も消せる、というわけではない。グラフィック的に立ち攻撃系は通常の飛び道具を消し、足払い系などは下段を飛ぶ飛び道具しか消せないのだ。



マッドマンは、はね返すことができるのだ。

今回、表の中に明記してある上段下段の区別は、上段を裂光斬、下段をジャーマンミサイルとしてある。特殊なものとして、パイレーツシップやエーギルヘブリングなどの下段だが、大きな判定を持つものを中段としておこう。

流れを取り戻せ!

今までの格闘ゲームでは、技と技がぶつかると相打ちとなったが、このゲームでは特定の技と相打ちになると、一方的に打ち勝つのだ。

それが打撃防御攻撃なのだが、これを狙って使うのは難しい。使い方としては、連携攻撃の中に混ぜていき、運よく反撃してくるのを待っていよう。



打撃防御をキャンセルして…



必殺技も可能だ。

また、打撃防御攻撃は普通の通常技なので、ちゃんとキャンセルもできるぞ。

	打撃防御攻撃	ガードはじき	飛び道具破壊
ハンゾウ	遠距離立ち中P、しゃがみ大P	近距離立ち中P	遠距離立ち大P(下段不可)
フウマ	遠距離立ち中P	近距離立ち中P	遠距離立ち大P(下段不可)
ドラゴン	立ち中P	しゃがみ大P(ダッシュ中可)	なし(百烈蹴で可:下段不可)
ジャンヌ	近距離立ち大P(レバー←、N)、遠距離立ち大K	近距離立ち大P	ダッシュ立ち大P、スラッシュウイップ
ジンギスカン	立ち大K	しゃがみ大K(ダッシュ中可)	立ち大P(下段不可)、しゃがみ大P
マッスルパワー	立ち中P	しゃがみ大P(2段目のみ)	立ち中K(上段不可)、ギロチンドロップ
ブロッケン	遠距離立ち大P	近距離立ち中P	ダッシュ立ち大P(下段不可)
ラスプーチン	なし	しゃがみ大P(ダッシュ中可)	なし
シュラ	遠距離立ち大P	しゃがみ中P(ダッシュ中可)	遠距離立ち中P(下段不可)、しゃがみ中K(上段不可)
エリック	立ち小P、しゃがみ大P、遠距離大K、ジャンプ大P遠距離大P(レバー→)	しゃがみ中P(ダッシュ中可)	近距離立ち大P、遠距離立ち大P(レバー←、N)
マッドマン	遠距離小P	しゃがみ大P(ダッシュ中可)	ダッシュ立ち中Kではね返し(中段のみ)
Jマキシマム	遠距離立ち中P、遠距離立ち中K	しゃがみ大P(ダッシュ中可)	遠距離立ち大K(レバー←、N)
リョウコ	遠距離立ち大P、遠距離立ち小K、ジャンプ大P	立ち大P(ダッシュ中可)	ダッシュしゃがみ大K(上段不可)
C・キッド	遠距離立ち中P、立ち大P、遠距離立ち小K、斜めジャンプ中K	しゃがみ中P(ダッシュ中可)	遠距離立ち中P(下段不可)、ダッシュ立ち中K(上段不可)
ジャック	ジャンプ大K	立ち大K(レバー入れ)	立ち大K(レバーN:2段目のみ)、ジャンプ小K(下段不可)
リョフ	遠距離立ち中K	近距離立ち大P(ダッシュ中可)、遠距離立ち大P(レバーN、→)	遠距離大キック(レバーN)

表中ではP=パンチ、K=キック、N=レバーニュートラルとなっている。飛び道具破壊技表の上段、中段、下段とは、上段は烈光斬などの飛び道具、中段はパイレーツシップ、エーギルヘブリングなど、下段はジャーマンミサイルとなっている。

またまた、楽勝パターンがあるんですよコレが!!
ハンゾウ

JETの[illegible]輪渦斬のみに続いて、パーフェクトでは疾風燕落としのみでOK!!いい感じ♡
BY [illegible]S-N.O

まず、CPU全般の特徴として挙げられることがある。それは、遠距離からのこちらの攻めに対してCPUは反応がニブいということ。

この例をハンゾウに当ててめてみると…、そう、いい技があるじゃないですか。忍者レッグラリアート改め、疾風燕落とし。この技を中or大でスタート地点よりちょっと遠めの間合いから出しているだけで、ハンゾウのCPU戦はOKだ。一度ヒットしてCPUをダウンさせたら〈写真③〉くらいの間合いから、中燕落としを出そう。このときのタイミングは、CPUが起き上がった一瞬あと。よく対戦などでいう「相手の起き上がりに技を重ねる」とはニュアンスが違うぞ。

なぜ起き上がり切った直後かというと、このタイミングで燕落としを出せばCPUは起き上がり直後に強引に返そうとしてジャンプしたりする。そこへ燕落としがクリーンヒットするというわけだ。一度ダウンさせてしまえば、毎回このタイミングで出し続ける限り当たり続ける。

もしタイミングを誤って、CPUに燕落としをガードされてしまったとしても、そのときは着地光龍破がよく当たる。


まずはこのくらい離れて…、

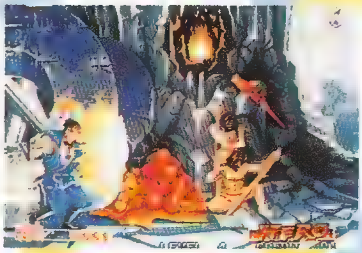

大燕落としを当てる。


次にこのくらいの間合いで…〈写真③〉

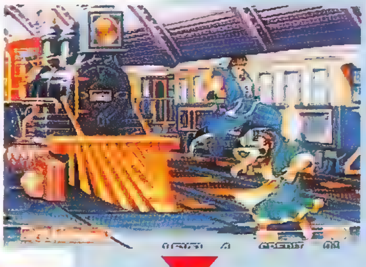

CPUが起き上がりきった直後に、中燕落としを出せば見事ヒット!!

このパターンはほぼ全員に決まるが、できない相手はキャプテンキッドとジャンヌ。一応、やってやれないことはないのだが、失敗するほうが多い。そのために、この2人には共通で別パターンがあるのでそれも紹介しておこう。

ラウンドが始まったら、まずひたすらバックダッシュ。画面端まで下がったらしゃがんで待つ。CPUは走ってきていろいろ技を繰り出すが、いつか跳びこんでくる。ここに光龍破。このとき注意する点は、CPUのジャンプの角度。いくら画面端を背負っているとはいえ、ジャンプ角度が深いと光龍破コマンドが成立しない（コマンド入力中に相手が背後に回ってしまうため）。CPUの跳びこみが深いときは立ちガードして、つぎの機会を待て。


キッドやジャンヌには画面端で待って光龍破。

ここからは、比較的低次面で出てくる相手に対する戦法。…ただ単にジャンプ小Ⓚで跳びこみまくるだけ。このジャンプ小Ⓚがヒットしたら着地で小足払い連打も続けて入る。ジャンプ小Ⓚは、跳びこんですぐ、つまりすぐ出しても構わない。この技は横に幅が広いため、CPUを跳びこしてしまいそうなときでも出していけるのが強み。


ジャンプ小Ⓚがヒットすると…、


しゃがみ小Ⓚにつながる。あとは連打、連打。

これまでに紹介したパターンですべての相手に対応できる。あのネオディオに出会っても一度転ばせれば燕落としで勝ち確定だ。ぜひ1コインクリア目指してがんばってほしい。



HANZOU
CPU攻略

健康のため「ザマス」の使い過ぎに注意しましょう!

マッドマン

今回はCPU戦をとりあえずクリアする方法を見てしまおう。これでエンディングはバッチリ拝めるハズ。

担当:YACC

ワールドヒーローズパーフェクトのCPU戦は難し過ぎず、やさし過ぎず、なかなかイイ感じ♡な難易度調整なので、1コインクリア目指してやってみてはどうかな?

それから対戦台で乱入待ちのとき、CPU相手に負けてくやしい思いをしないためにも、クリアできるようにしておいたほうがいいかもね。

そんな能書きはさておいて早速攻略のほう、見ていきますか。

基本パターン マッドマンアタックで跳ばせるザマス

マッドマンでCPU戦をクリアするときに、一番お世話になるのがこのパターン。

有効な相手は、シュ、エリック、リョフ、Jカーン、マッスル、ジャック。

具体的方法としてはまずラウンドが始まったら立ち大パンチをガードさせて、そこからキャンセル大マッドマンアタックを出す。このときCPUの動きは、

①マッドマンアタックをジャンプして越えてくる。
②マッドマンアタックをガードする。
③地上で何か反撃しようとしてMアタックをくらう。

のうちのどれかになる。

①の場合は間合いとジャンプの高さなどに応じて立ち中パンチ・立ち大パンチ・しゃがみ大パンチなどで返していく。そしてキャンセル大マッドマンアタックを出すと敵の動きは再び前出の①~③になる。

さて問題なのは②③の跳んでこなかったとき。

このときはあえてこちらからは何もせず、敵の出方をうかがう(1~2秒)。するとCPUは7~8割の確率でこちらに跳んでくる。どうやらこのゲームのCPUは飛び道具をガードしたりくらったりしたあと跳び込んできやすい性質があるようだ。


マッドマンアタックは大のほうがスキが少ないようだ。


ナゼかは知らんが跳んでくる。

跳び込んできたら①と同様に対応していく。

もし1~2秒待っても敵が跳んでこずに、敵の動作が通常軌道に戻ってしまったら、一番はじめの立ち大パンチキャンセル大マッドマンアタックからやり直してパターンに戻す。

個別パターン ちょっと工夫が必要な人たちザマス

基本パターンにハマらない人たちをキャラ別に見ていこう。

●VSブロッケン
なるべく離れて大マッドマンアタックを出す。ブロッケンがジャンプして手足を伸ばしてきたら、ガードしてレバー前入れ大キックで返す。手足をくらってしまった場合も大抵レバー前入れ大キックが間に合う。


レバー前入れ大キックを使いこなそう。

大キックを当てたら立ち中パンチキャンセル大マッドマンアタックで再び跳ばせる。

●VSジャンヌ
ジャンヌが跳んできたら、なるべく前に出てジャンプの頂点の真下あたりから、しゃがみ大パンチで返す。そしてキャンセル大マッドマンアタックで再び跳ばせる。キャンセルのタイミングは少し遅め。

●VSラスプーチン
しゃがみ小パンチを1~2発ガードさせてすぐにスライディングを出すと、ラスプーチンは飛び道具を出そうとしてくらってくれる。1度転ばせたら起きあがりにしゃがみ小パンチを2発ガードさせてスライディングでハマる。

●VSC・キッド
待っていると勝手に跳んでくるので、なるべく前に出てしゃがみ大パンチキャンセル大マッドマンアタック。また跳んでくるのでくり返し。

●VSリョウコ
勝手にジャンプしまくるので、頂点の真下付近からしゃがみ大パンチで返す。このときキャンセルマッドマンアタックは出さないほうがハマりやすい。ダッシュ攻撃各種でめり込んできたら投げなどで返していく。


こんな感じで返そう。

●VSJ・マキシマム
勝手に跳びまくるので、立ち大パンチで返していれば勝てる。キャンセルマッドマンアタックは使わない。

●VSハンゾウ
烈光斬をくぐるか、対空のスライディングなどでとにかく一度ハンゾウを転ばせる。転ばせたら起き上がりに密着していると非常に高い確率で光龍破を出してくるので再び転ばせてくり返す。

●VSフウマ
基本的にはハンゾウと同じ。空中炎龍破でタイミングをズラしてくるので注意。

●VSドラゴン
はじめにフィールドの一番端まで下がり、しゃがみ小パンチを連打する。ドラゴンが跳んできたらすぐにマッドジャイロを出して返す。マッドジャイロを出すのが遅いと、跳び蹴りにつぶされてしまうので注意すること。

しゃがみ小パンチを出すときレバーを真下に入れておき、そこからレバー上+パンチでマッドジャイロを出すと、やりやすい。

●VSNEO DIO
しゃがみパンチを連打していると、DIOは跳び込んでくるかスライディングをしてくるかの動作をとる。

跳んできたらマッドジャイロで落とす。スライディングはしゃがみ小パンチ連打で止まる。連打速度が甘いとスライディングが止まらないときがあるので気合で連打すること。





CPU攻略も大詰め!

餓狼伝説3

ROAD TO THE FINAL VICTORY

©SNK 1995

残るところの3キャラ、フランコ、双角、ヒガシのCPU攻略。兄弟もバッチリ倒せます!

こいつぁめちゃくちゃ手強いぜっ!!

CPU攻略 フランコ・バッシュ

何をやっても返されてしまう…。そんな悩みを一気に解決してさし上げよう(でもやっぱりキツイっス)。

担当:バリバリK-TAN

フランコ・バッシュのCPU戦、かなり苦労しているのではないかな? 確かにキツイキャラではあるが、1コインクリアできないわけではない。がんばっていこう。

CPUの反応を逆手に取る

近距離で技を出すと、どうしてもスウェーで避けられたり避けてから攻撃されてしまうので、必然的にCPUの動きを誘う形になる。

大まかに分けると次に述べる2つ。

①間合いを遠距離に取り、昇り大ジャンプ小キックを出して、下りに大Ⓟを出す。ヒットしたら(しなくても)着地にしゃがみ小Ⓟを数発出し、これにキャンセルをかけて小ダブルコングを出す。以後この行動の繰り返し。

②大ウェービングブローを狙う。ガードされたら、しゃがみ小Ⓟから小ダブルコングをキャンセルして出し、少しでもCPUの体力を削っておく。

だいたい使っていくのはこれぐらい。

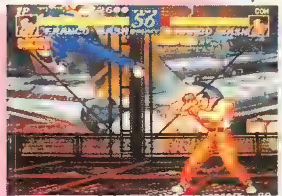
キャラ別にできるだけ詳しく説明していくので、試してみてください。

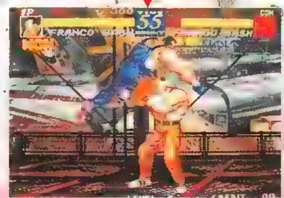
最初に選ぶキャラは、フランコ・バッシュにしよう。そう、いきなり同キャラ戦だ。

VSフランコ・バッシュ

1人目ということもあり、楽に倒していける。

ここで、①のやり方を練習してみるといいだろう。


間合いはこれぐらい取ってから大ジャンプ。


下りに大Ⓟを出して着地に連続技を決めちゃいましょ。

大Wブローを2発当てにいくのもいいぞ。

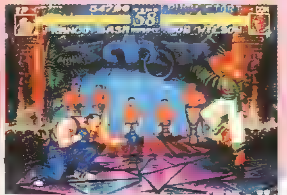
VSボブ・ウィルソン

①を実行していってもよいのだが、間合いが近いと迎撃されるので注意していきたい。

また、着地に連続技を決めようとせずに、大Ⓟを出したら再び間合いを取って行動してもいいだろう。

どうしても返されてしまうという人は、間合いを少し取ってしゃがんで待ち、小Ⓟをポンポンと出してみよう。

そうすると跳んで来てくれるので、これをしゃがみ大Ⓟで落としていこう。

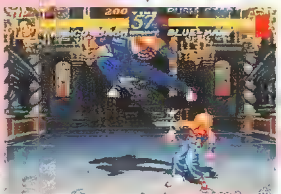

待ってしゃがみ小Ⓟを出す。


跳んで来たらきっちり返そう。

VSブルー・マリー

①を使用していく。が、レバーを斜め前下に入れてからの避け攻撃を行って来るので、早めに大Ⓟを出して反応させて、着地にしゃがみ小Ⓟからの連続技を狙っていくようにしよう。

これまたどうしてもダメだという人は、近距離で昇り大ジャンプで小Ⓚを出し、着地するまで小Ⓚボタン連打で、常にマリーに跳び込んでいくというものだ。お子様プレイっぽいが、なかなかいける。ほぼやけくそ戦法だ。


ほとんどやけくその昇り大ジャンプ小Ⓚ連打。

VSジョー・ヒガシ

意外と楽チンなのがこの人。②を使用するとくらってくれる確率がかなり高い。1発目がヒットしたら、すかさず


大WブローのみでOKよ。

コマンドを入力して2発目を決めに行こう。

VS 山崎竜二

①を使用。このパターンを使っていけば、それほど苦にはならないだろう。跳び込んでいくときは、間合いを広く取ってからにしておこう。

VS 不知火舞

こちらからジャンプ攻撃を行うと、よくスウェーしたり避け攻撃を行うのがこのお姉ちゃん。

だが、①のパターンが使えないというわけではない。

避け攻撃を行われた場合は仕方ないが、スウェーされたときは、それほど心配しなくてもいい。バッシュが着地したときにしゃがみ小Ⓟを連打していると、舞は自動的に中央ラインに戻ってきて、小Ⓟをくらってくれるのだ。

その他には、近い間合いで垂直小ジャンプ小キックを出すだけというのもある。

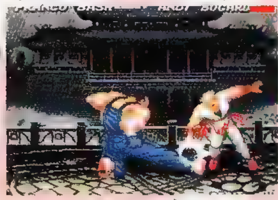

垂直小ジャンプ小Ⓚ。

VS アンディ・ボガード

②が比較的に有効ではあるが、大Wブローだと反応して転ばされる恐れがあるので、ここでは小Wブローでゴリ押しするのがいい。

また、間合いを中間距離に保って立ち小Ⓟを出すと足払いを出してくるので、空振りをしたら大足払いで転ばしてしまおう。転んでくれたら、


立ち小Ⓟで足払いを誘って…、


大足払いで転ばす。

その位置から動かないようにして繰り返してみよう。

VS ホンフゥ

①と②、どちらも有効ではないので、違ったパターンを作成しなければならない。

まずは、ゲームがスタートしたら、その場で垂直小ジャンプ小Ⓟを出す。

これで制空烈火棍を誘うのだ。誘えたら、着地に大足払いで転ばす。

電光石火の天は、この昇り小ジャンプ小Ⓟで止めることができる。が、さすがに地のほうはね…。

うまく自分で間合いを調整できれば、このホンフゥ戦は大丈夫だ。


小ジャンプ小Ⓟで烈火棍を誘い、

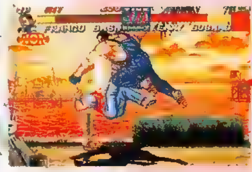

着地に大足払いを出して転ばしてしまおう。

VS 望月双角

①でOKだが、体力ゲージがなくなってくると雷で迎撃されるので、スウェー攻撃を混ぜていこう。

もちろん最初から最後まで①で行けないこともないぞ。


大ジャンプ小Ⓚで遠くから跳び込んで、


ダンクを潰してしまえ!!

VS テリー・ボガード

①でいける。ただ、下りに大Ⓟを出すときは、ちょい早めを意識して出そう。

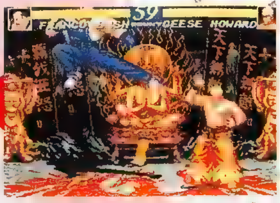
こうすることによって、パワーダンクとクラックを潰していけるのだ。

地上でウロウロしているとバーンナックルが来るので、大ジャンプ小Ⓚはすかさず出して跳び込んでいこう。

くれぐれも、近距離でしゃがみ小Ⓟを出さないようにね。

VS ギース・ハワード

1本目は、ほぼ①のやり方でOK。昇り攻撃で当て身を誘えるからだ。


これで一応当て身を誘える。


すかさず大Ⓟを叩き込もう。

問題の2本目。ここからは立ち小Ⓟやしゃがみ小Ⓚで足払いを誘い、空振りしたら大足払いを出して転ばそう。

これでギースの体力が少なくなると、烈風拳モードに切り替わる。これはもう耐え抜いていくしかない。

また、間合いを遠距離に取って昇り大ジャンプ中に小Ⓟを2発出して、下りに大Ⓟを出してみるのもいい。これは一か八かの賭けだ。


水平の蛇使いを誘えたら、


早めに大Ⓟを出し、当たったら即バックダッシュ。

VS 山崎竜二

2回目登場の山崎だが、基本的にパターンは①でいい。注意することは、間合いを詰めないようにすることだ。

昇り大ジャンプで山崎の水平に伸びてくる蛇使いをかわして、下りに大Ⓟを当てる。

間合いが近いと、この蛇使いが上に来るからだ。

これで下り大Ⓟを当てることができたらバックダッシュをして再び間合いを取り、以後この繰り返しでいけばいいだろう。

VS 秦崇秀・崇雷

2人とも②でゴリ押ししていくのが一番いい。

ガードされたら、しゃがみ小Ⓟからの小ダブルコングで体力を削っておこう。

どうだったかな?個人的に1番キツイと思っているのがギース。2番目がアンディで3番目がホンフゥといったところか…。



これにて…一件落着！

CPU攻略
望月双角

連続技を叩き込むわけでも、スウェーを誘うわけでもない。じゃあ一体…とりあえずハメない攻略を目指すわ！

担当：成増で研究アディトシ

唐突に余談ではあるが、実のところ町で双角を使ってプレイしている人をあまり見ない。というか正直、見たことがないので、誰も使わないキャラをあえて使うという人にすべからく推薦するものである。

目指せ！ハメない攻略① 鬼門陣パターン

餓狼3のCPU戦は強力な連続技をドンドン入れ、早いタイムでCPUを倒すことを目標にしなければならない。

しかし双角は連続技が入りにくいキャラなので、はっきり言って無理。となると、威力の高い単発の技を、CPUの意志とは無関係に入れていくしかないだろう。

双角の持つ技の中で最も威力の高いもの…そう、鬼門陣。これが入るような状況を作っていくのだ。

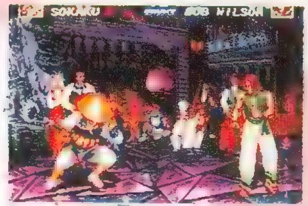
手順は、まずバックダッシュで距離をとる。そしてCPUに向かってダッシュ昇りジャンプ大パンチを繰り出す。

このときCPUはほとんど迎撃しようとはせず、着地まで見送ってくれるはず。

んで、着地にレバーを一回転＋Cと入れて、鬼門陣パターンの完成だ。オーバースウェーで逃げられたりもするが、基本的にこちらはダメージを受けないので、逃げられたとわかったらコマンドは入れない（変な技が出る恐れがある）。

最初のダッシュ昇りジャンプ大パンチが当たれば（ガードも可）、まずCPUが逃げないことも目安として覚えておこう。

ちなみになぜ投げられるかというと、こちらが着地した瞬間にCPUは投げ返そうとはせず、ガードもしくは必ず何か大技を出そうとするから、こちらにまんまと吸われてしまうのだ。



まずは距離をとってからダッシュ。



そのまま昇りで大パンチを出して、当てれば確実。


そして着地鬼門陣。これが鬼門陣パターンだ。

目指せ！ハメない攻略② 立ちCのみパターン

双角の主戦武器立ちC（大パンチ）。これだけを使ってCPUを薙ぎ倒すパターン。

まあ、パターンてほどじゃないんだけど、とりあえず棍の先端を当てるようにタイミングよく出していく。もちろんガードさせるように心掛けてだ。

CPUが超反応で技を合わせてきても、棍の先端は無敵なため負けることはない。唯一、分が悪いとすればホンフゥの制空烈火棍ぐらいだろう。

また、立ちCは主に相手の地上技を潰すように出していくわけだが、跳び込みを迎撃する役目もある（遠～中間）。


とにかく先端で、相手の技を潰す。これが立ちCのみパターン。


跳んできても距離をとってあるから立ちC。

一応、この〝立ちCのみパターン〟と〝鬼門陣パターン〟はCPU戦をクリアしていくのに軸となるもので、その他のパターンを要するCPUなど、細かい点は各キャラ別に説明していくとしよう。

なお、最初の4人はマリーから始めるものとする。

VS ブルー・マリー

鬼門陣パターンで倒す。最初にもってこないとオーバースウェーやいろんな技を出して、なかなかその場に留まってくれないからだ。

VS ボブ・ウィルソン

基本的にマリーの次によく暴れるキャラではある。しかし鬼門陣パターンで倒すことが可能だ。

ここで一つ補足。鬼門陣は決めた後、思わず溜め息が出るほど硬直している（双角が疲れている）技だ。CPUは起き上がりに近くにいると必ず技を出してくるので、その場に留まっていると、不利とまではいかないが不安定である。

ゆえに、鬼門陣を決めた後はすぐにその場をバックダッシュで離れるようにしよう。

VS フランコ・バッシュ

こいつはダッシュ昇り大パンチを当てた後、着地までに反撃してくるタイプ。だから鬼門陣パターンは使わない。

画面端まで下がって小足払いを牽制気味に出し、跳び込んでくるか、ウェービングブローを出すのを根気よく待つ。

跳び込んできたら錫杖上段打ちで落とし、ウェービングブローがきたらガード後にコンビネーションアーツを入れてやろう。

VS ジョー・ヒガシ

鬼門陣パターン。タイガーキックで迎撃にきてもこちらが一方的に勝てる。ハリケーンアッパーの隙を狙って突っ込んでもいいだろう。

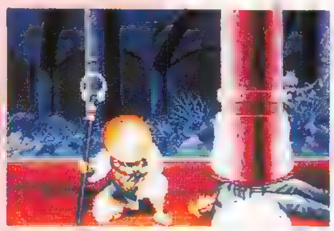
鬼門陣を決めた後、バックダッシュをすると、希だがスラッシュキックで追い駆けてくることがあるので、ガードしておくのはもちろん、その後はキッチリと投げるか、連続技を入れよう。


バックダッシュを追いかけてくる東。ガード後は好きにしよう。

VS アクシデント 山崎竜二

考える必要はない。鬼門陣パターンでOKだ。後に説明するが、2回目の登場ではこうはいかないぞ。

ちなみに、山崎だけは鬼門陣を決めても、その硬直中に必ず立ち小パンチを入れられてしまう。その他の技なら大丈夫なんだけど…とりあえずパーフェクトは無理ということはわかってくれ。


決めたぜ鬼門陣。ハァ～。


ピシ！疲れてんじゃねエつうの。

VS 不知火舞

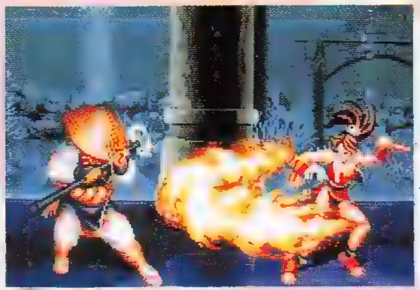
龍炎舞の先端はさすがに怖いが、立ちCのみパターンで

ここが決め手だ!!
読むほどに強くなる超攻略!!

勝てる。一応、龍炎舞に当たるのは、立ちCが空振りしたときのみだ。

さらに、舞は自ら龍炎舞を空振りすることも多いので、そんなときは一歩踏み込んで出せば、硬直中に当てることができるぞ。

とにかく舞戦は、空振りが即ダメージにつながることを覚えておこう。



空振りした！



一歩踏み込んでバシ！逆の状況に注意。

VS アンディ・ボガード

舞よりもガードを固めてくるが、立ちCのみパターンで確実に勝てる。浴びせ蹴りや斬影拳の出かかりを止めていけばいいのだ。

注意すべき点は幻影不知火が跳び込みに見えてしまうこと。まぁ、これは慣れるしかないんだけどね。

VS ホンフゥ

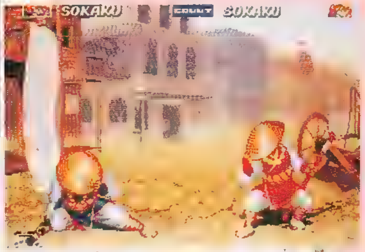
対フランコと同様に、跳び込んでくるのを待ち、錫杖打ちで落とすのが一番いい。

ただし、雷火石火の天はうまく先のほうをガードさせてくるから、手を出さないのが賢明。CPUがミスって深く当たるように出してきたらガードできなくても反撃してもいいだろう。

VS 望月双角

こいつはおもしろいぐらいにパターン性が強い。

スタート直後の間合いで小足払いを連打すると、100%破滅の炎がくる。それを錫杖打ちで落として、また小足払いから繰り返す。延々と繰り返してくるから、見ててもおもしろいよ。



スタートの間合いで小足を連打すると…。



ボォ〜。落として繰り返し。

VS テリー・ボガード

クラックシュートの後に必ずパワーダンクがくることも覚えておきつつ、立ちCのみパターンで押す。

一発逆転のパワーゲイザーをフェイントと混ぜて使ってくるから、その辺だけ注意すれば楽勝だ。

VS ギース・ハワード

鬼門陣パターンでいいが、他キャラと違い、できれば大パンチを早めに出しガードさせないように出すのが望ましい。理由はもちろん当て身があるから。

また鬼門陣の後はダッシュで逃げろと前に書いたが、ギースの場合、大足払いを出されるとそれに当たってしまう。ゆえに、とりあえずはしゃがみガードして様子を見て、その後距離をとって繰り返そう。



ギースだきゃあ、棍を当てないように。

VS 山崎竜二

1セット目は鬼門陣パターンでいいだろう。

しかし2セット目以降は蛇使いで迎撃されることが多くなるため、まず画面端に下がって小足払いを出しておく。小足払いを出しておけば蛇使いをガードさせられることもなく、結構安心して待っていられる。

それで、山崎オーバースウェーしたらしゃがみガードし、ガード後にC連打のコンビネーションアーツを叩き込む。これを山崎があまりガードしないのだ。

しかしこの方法は勝利に徹する場合使うもので、早めに倒したいのであればスウェーを待たずに、山崎がボーッとしだしたら（挑発など）、鬼門陣パターンを試みよう。もちろんリスクはあるが、普通にいくよりは安心できるぞ。



オーバースウェーをガード後に…、



だだっ子アーツ。かなりの確率でくらってくれるぞ。



このときを見逃さずに行けい！

VS 秦崇秀

こいつはハッキリ言って楽勝。ひたすら何もせずにしゃがみガードして、ただ跳んでくるのを待って錫杖打ちで落とす。これを繰り返すだけ。

ずっとガードを固めてると投げられてしまうが、気にする必要はない。

ボコボコ跳んでくるから、投げられて負けるということは、まずあり得ない話だ。

VS 秦崇雷

寸分違わず弟とまったく同じでいい。

これで晴れて真のエンディング…とその前に、この兄貴が出るかどうかだ。

正直、ここまでに書いたパターンだとひそかに難しい。違うパターンでやるというならいいが、確率よく出したいのなら、まず一つは丁寧にパーフェクトを取るよう心掛けること。もう一つは、無理矢理鬼門陣パターンを全キャラに使うことだ。

鬼門陣パターンが効く相手にでも、バックダッシュをせずに、すぐに昇りジャンプから入っていって、とにかく早く確実に鬼門陣を入れるようにする。自分の受けるダメージよりもタイムを優先しよう。



タイガー出なけりゃほぼ絶望

CPU攻略 ジョー・ヒガシ

CPU戦の要になるのはタイガーキック。まずはタイガーを極めるべし。

担当：SC派ぴぐ

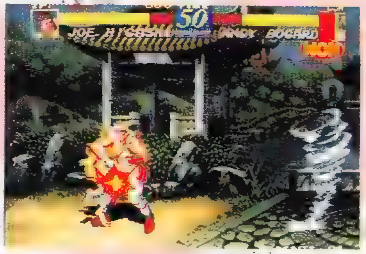
とにかくタイガー特訓

ヒガシのCPU戦の基本パターンは、ハリケーンで相手のオーバースウェー攻撃を誘い、スウェーラインから戻ってくるところをタイガーキックで迎撃するというもの。

このパターン最大の難点は"タイガーキックが出ねぇ"こと。こればっかりは、とにかく練習が必要。ひたすら練習して百発百中で出せるようになろう。



まずはハリケーンアッパーでオーバースウェー攻撃を誘って、



戻ってくるところをタイガーキック!!心もち遅めに出そう。

タイガーキックが出ない原因は、⬇か⬅がしっかりと入力されていないか、ボタンを押すタイミングが悪いかのどちらか。

レバー入力が悪いかボタンが早いときにはスラッシュが出て、ボタンが遅いときにはジャンプキックが出る。タイガーが出ないよという人は、自分がどちらのケースに当てはまるかを考えてみよう。

ここで使うタイガーキックは小大のどちらで出しても構わないが、経験上、小のほうが出しやすいので、小タイガーを狙ってみよう。

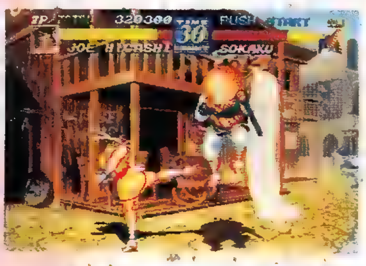
ハリケーンを撃ったときの間合いが遠いと、たまにCPUキャラは明らかに自分から離れた位置に戻ってくることがある。このときは大スラッシュが決まるので、"これは遠いぜっ"ととっさに判断できれば大スラッシュを狙っていこう。

ハリケーンを跳び越えられたら、遠い間合いなら立ち大キックが対空になる。大キックで落としたら、あらためてハリケーンモードに入ろう。

近距離でハリケーンを撃つと、超反応で跳び込まれたり相打ちを取られたりすることがあるので注意。ハリケーンを撃つときは、いったんバックステップして間合いを広げよう。



遠い位置に戻ってくるときは大スラッシュで。



跳んできたら立ち大キックで落とすのだ。

VSジョー・ヒガシ

一人目はヒガシをもってこよう。一人目はボーッとしていることが多いので、なにも考えずに大スラッシュキックを出していればよい。もしもガードされたら、しゃがみ小パンチ連打⬇大足払いで距離を離して、再び大スラッシュを撃っていこう。

VSボブ・ウィルソン

間合いをとって待っていれば、ボブは歩いて近付いてくるので、そこへ大スラッシュを出せば、かなりの確率でくらってくれる。大スラッシュが当たって倒れてくれれば、またバックステップで間合いを開けてボブが歩いてくるのを待つ。

いったん密着したら、しゃがみ小パンチ連打⬇小スラッシュ⬇しゃがみ小パンチ連打の繰り返しでもよい。ただし連続技じゃないので、もちろん途中でガードされることもあるが気にしない。



歩いてきたら大スラッシュを出す。

VSブルー・マリー

マリーは基本パターン（ハリケーン⬇タイガー）で倒そう。

あるいはダッシュ大ジャンプでCPUマリーを跳び越えて、背後から攻撃をタタきこんでもいい。

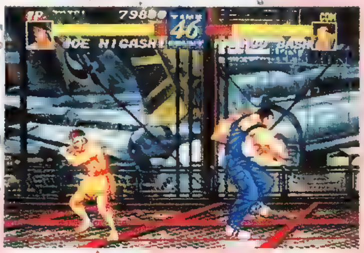
VSフランコ・バッシュ

基本パターンでいいのだがフランコのオーバースウェー攻撃は判定が強いので、タイガーがスラッシュに化けたらまずツブされる。タイガーの入力には細心の注意を払おう。

端〜端よりやや近い間合いで大スラッシュキックを出せば、CPUフランコが反応して出した大キックに当てることができる。ただ非常に運が絡むため、どうしても短時間で倒したい（ファイティングレベルを高くして兄弟に会いたい）人以外にはススメられない。



強いっす!!スラッシュだとまず負けるのでタイガーの入力はしっかりと。



これくらいの間合いで大スラッシュを出せばくらってくれることもある。

VS山崎竜二

山崎も基本パターンでイケる。これも時間短縮したければ、前に歩きながら遠距離立ち小キックをポン、ポンと押していくという方法もある。



ホントは薦めたくない小キックパターン。どうしても、というときだけ。

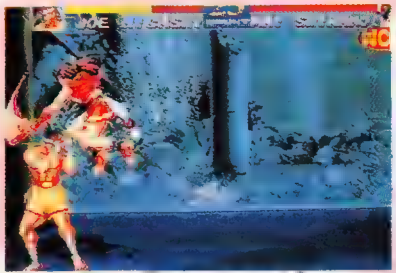
VS不知火舞

とりあえず画面端まで下がる。舞が画面中央付近まで歩いてきたら立ち小パンチか立ち小キックを空振りする。CPU舞はこれに反応してダッシュジャンプ攻撃をしてくるので、それをガードしたらレバー⬇+Cのバーチカルアッパーか大パンチキャンセル大スラッシュを決める。

大スラッシュで転ばした後は、また画面端に下がって繰り返し。



まずは立ち小パンチを空振りして、



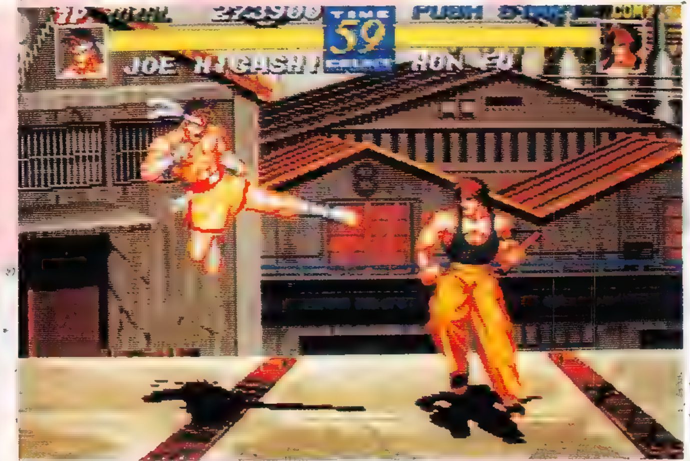
ダッシュジャンプ攻撃を誘って反撃だ。

VSアンディ・ボガード

アンディは基本パターンでOK。近寄られたらしゃがみ小パンチ連打や大足払いキャンセルハリケーンで追い払おう。

VSホンフゥ

斜め前方小ジャンプで昇り大キックを出せば、CPUホンフゥは電光石火の天を出そうとして勝手にくらってくれる。



この間合いから小ジャンプ昇り大キックを出すだけ。

この方法で大事なのは間合いだけ。なるべく距離をとってジャンプしよう。ラウンド開始時よりやや遠いくらいがベスト。

VS望月双角

基本パターンでいくが、タイガーではなく大スラッシュを使う。

これもなるべくバリケーンは離れて撃つようにしよう。

VSテリー・ボガード

テリーも基本パターンで大丈夫だ。ただしテリーもオーバースウェー攻撃が強いのでタイガーキックの入力は慎重に。

もちろんオーバースウェー攻撃が遠いときは、大スラッシュを狙おう。

VSギース・ハワード

まずは昇りジャンプ小キックで当て身投げを誘い、下りで大キック➡着地して大足払いの二段でCPUギースを転ばせる。いったん転ばすことに成功したら歩いて近付き、CPUギースの起き上がりに大足払いを重ねる。このとき大足払いはかなり早めに出すのがポイント。



昇り小キックで当て身を誘って、大キック➡大足払いで転ばせる。



あとは起き上がりに大足払いを重ねるだけ。

VS山崎竜二

やはり基本パターンでいく。ハリケーンを撃ったときにCPU山崎がノーガードの体勢で待っていることがあるが、これは倍返しにくるサイン。

倍返しはモーション中にスキがあるので、倍返しがくる（ノーガードポーズ）のを確認したらダッシュジャンプ大キックにいこう。



ノーガードは倍返しのサイン。ダッシュジャンプ攻撃だ。

VS秦兄弟

画面端でしゃがんで待ち、跳び込みやオーバースウェー攻撃をガードしたら、立ち小キック連打で押し返す。

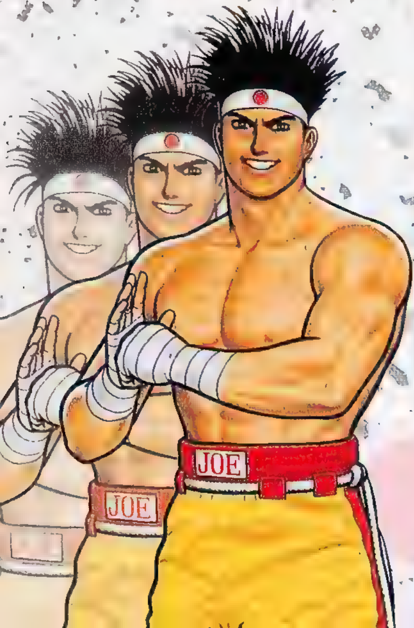
遠距離立ち小キックがギリギリで当たるくらいまで間合いが離れたら小キックは単発でポン、ポンと出すようにする。おもしろいようにカウンターでくらってくれるはずだ。

しかし一度でも空振りするかガードされたら小キックをやめて、初めの待ち状態に入る。

あるいは小カカトで突っ込んで、着地と同時にタイガーキックというパターンもある。見た目はこちらのほうが美しいが、勝てるかどうかということになると不確定要素が多くなるので、どちらを使うかはキミたち次第だ。



勝ちたきゃ小キックだ。カウンターになるからダメージが大きいぞ。



ビデオ発売！
まだまだ対戦が熱い!!!

VAMPIRE HUNTER

ヴァンパイア ハンター

ダイヤグラムではブービーの15位、ドノヴァンを集中講座!

Darkstalkers' Revenge



続・大魔剣村 ～第一部～

ヒネリのないタイトルで申し訳ないが
今回は2部構成で初歩的なことから
究極の理論まで徹底解剖だ。

本当の彼

あらかじめ言っておく。ドノヴァンのキャラ性能は決して低くない。ただ相性の悪いキャラが多いのと、技の選択を間違ってしまった（間違って技が出た）ときに取り返しのつかないことが起こりやすいだけなのだ。

現時点では自信がなくとも、ドノヴァンは強いと信じて練習を続ければ次第に光が見えてくるはずだ。

今回の攻略記事が少しでも手助けになればと思う。

通常技の見直し

あらためて通常技の性能をチェックしてみよう。

接近戦でとりわけ役に立つのが立ち小キック（以下小Ⓚと略）。とにかく速い技で連射が効き、なおかつ下段攻撃であるため、小Ⓚ連打は極めてガードキャンセル（以下GC）を受けにくいのだ。

さらに大事なのが、小Ⓚ連打はキャンセルをかけて必殺技が出せるということ。実はドノヴァンにのみ許された特権。

・小Ⓚ×数発キャンセルイフリートは完璧にマスターしよう。これだけで攻撃力が格段に変わってくる。ヘタに通常技チェーンを狙うよりも小Ⓚイフリートだ。

ちなみにイフリートは中か大で出す。なぜならイフリートを失敗してもチェーンで中パンチや大パンチがつながることがあるからだ。細かい心配りを忘れずに。もし剣がなければ小Ⓚから立ち大キック（レバー入れでもニュートラルでも可）につなごう。

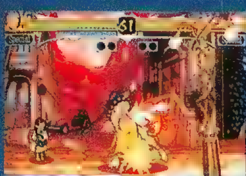
立ち小パンチ（剣）は威力は大きいが、ほとんどのキャラに対しては、しゃがまれると空振りしてしまうのが泣きどころ。しかしビシャモン、ビクトル、フォボスの3キャラは、しゃがまれても当たるので頻繁に使っていこう。ただし上段攻撃なので、調子に乗っているとすぐにガードキャンセルされるぞ。要注意。

一般に弱いといわれている対空だが、これは否定できない。唯一対空となる（相手の動きを見てから間に合う）のは、しゃがみ大パンチのみ。そのほかに、跳び込みを予防するための立ち中・大パンチ、垂直ジャンプ中パンチ、イフリートがあるが、あくまでも跳び込み防止に過ぎないことを肝に銘じておくように。

次にダッシュ攻撃を見てみよう。

ダッシュで主に使う技は立ち小キック、中足払い、立ち中・大パンチ、立ち大キック。さきほどドノヴァンのみ連打からキャンセルをかけられると書いたが、実はダッシュ攻撃すらもキャンセルが可能なのである。そこで小Ⓚや中足払いの出番。剣を持っている状態ならダッシュ小Ⓚ、中足払いからキャンセルイフリートの2段を積極的に狙ってみよう。技が出るスピード重視なら小Ⓚ、リーチ重視なら中足払いだ。


イフリートが連続。小Ⓚの入る最大数はキャラの身長によって異なるぞ。


まずは立ち小キック数発から、


剣を持ってるならダッシュ小Ⓚが便利。キャンセルイフリートや、さらに小Ⓚ連打だ。

ダッシュ中・大パンチはやはり相手のジャンプ防止。ただ足元がお留守になってしまうので「この局面、ヤツは必ず跳ぶ」程度の自信の読みが発動したときのみ使っていこう。どちらかといえば大パンチのほうが空陸どちらにも対応できる。

ダッシュ大キックは、キルシュレッドと併用されることが多い。リーチがあるので、ある程度遠くから出せて反撃を受けづらい。

キルシュレッドで飛ばした剣を追いかけつつ大キック（覚えているかな?Sソニック5／15号参照）を出したり、ドノヴァン本体はダッシュ大キックを出しつつ、それを追いかけるように剣が飛んでくるような形をつくる（新技スマイリーのお散歩）といった使い方がメイン。もちろん剣を持っ


リーチが光る大キック。出るのが遅いのでキルシュレッドと併せて使おう。

たままダッシュ大キックを出して、大キックの硬直が解けた瞬間にイフリートを狙うといった誘い技としても有効だ。

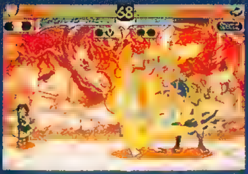
空中もサーファーでス〜イスイっとね

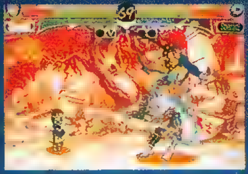
これまでは地上戦、しかも下段のほうに重点を置いていたので、ここでは空中戦を見てみよう。

すでにハンターの世界では常識となった空中2回攻撃(中には3回出すのもいるか)。もちろんドノヴァンだってできる。が、ハンター界の常識破りはここでも原則を打ち破る。詳しいことはここでは省略させてもらうが、ドノヴァンはⓅ→Ⓟ、Ⓟ→Ⓚのつなぎが不可能なのだ。この事実と下方向への判定の強さから、空中2回攻撃のひとつ目は昇り大キックを使う。

昇り大キックの後に限りで出す技は小あるいは中キック。これはどちらを使っても構わない。

さらにここでもレバー下＋キック攻撃(いわゆるドリル、サーファー)を出すことができ、昇り大キックから中サーファーで相手の後ろに回り込むこともできる。


イフリート。スライディングを狙ってもよい。


昇り大キックの後、中サーファーで後ろにまわって、

通常、サーファーを出すときはレバー下要素＋Ⓚだが、2回攻撃のときはレバーを真下に入れなければならないことに注意しよう。

しかし空中2回攻撃ができるとはいっても、大キック→中キック、着地後の通常技の各矢印の部分がつなぎにくい[illegible]。意外と反撃[illegible]らいやすい。

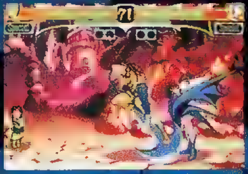
飛び込みから地上技へつなぎたいなら、普通に大キックから飛び込んで[illegible]小[illegible]つなげるようにしよう。

[illegible]の揺さぶりを考えるなら、すぐするドリル(サーファー)[illegible]してすぐに出す[illegible]ドリル、大サーファー)も有効だ。

ただこれは、しゃがみガードも可能なので、直接当てに行かずに相手の眼の前に着地するように出す。するドリルは立ちガードを意識させるのが目的で、真の狙いは[illegible]ガードさせて立ち小キックを決めることにある。小Ⓚが入ればもちろんイフリートにつなぐ。

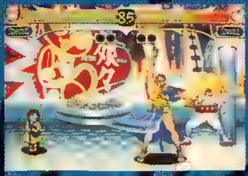
小と中のサーファーは、大サーファーとは根本的に狙いが違う。

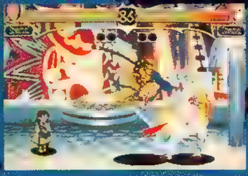
まず小と中のサーファーは必ず相手キャラの足元(下半身)を狙うこと。理由はふたつある。ひとつは跳ね返り方の違い。上半身でガードされると上のほうへ跳ね返ってしまうので反撃されやすいが、


相手を立たせて小Ⓚを当てるのが最終目的。目の前に着地するように。

下半身でガードされると跳ねるので反撃を受けにくい。この跳ね返りのときに着地でイフリートを出せば、相手が技を空振りしたところを[illegible]すことも可能。もちろんガードリバーサル入力ができればベスト。

ふたつめは、中と小のサーファーを下半身に当てればそのまま着地でソードグラップルに移行できるということだ。この通称サーフグラップルは、ドノヴァン側がしっかりとコマンド入力すればほぼ脱出不可能。「ヴァンパイアの若大将」と謳われた、あの松っちゃんにすら逃げられた記憶はない。限りなく連続技に近いものと考えてもらって構わない。もし、ハメだ、と罵られても、イヤこれは連続技だと言い聞かせろ。こちらもサーファーをガードされたら反撃されるリスクを背負っているんだから。強く生きろ、ドノヴァン使い!


さらに着地でソードグラップル。図々しいが追い打ちも忘れずに。

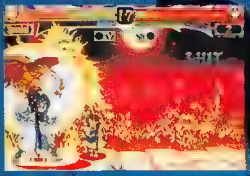

しっかり下半身を狙ってサーファー。上半身に当てると反撃される。

それはさておき、ソードグラップルのあとは、きちんと追い打ちしておこう。

ホントにEXは使えないのか?

以前、筆者は5／15号で「スペシャルストックは9割がたキルシュレッドのために…」と書いたが、少々考え方を変更。7割キル、2割5分チェンジイモータル、5分プレスオブデスでいきたいと思う。

転ばされた後に起き上がりでイモータルが出せれば、なによりも信頼できる起き攻め防止技になる。あるいは空中で技をくらったときも、着地昇龍の感覚で着地イモータルを狙ってみてもよい。


着地でイモータルを決めればダメージを取り返せる。


空中で落とされても、気を取り直してコマンド入力。

また剣を飛ばしたときに、相手が跳び込んでくると予測できた場合も、かなり強力な対空として使える。剣が生きてさえいれば、先読みがハズれて跳び込まれなかったとしても剣とイモータルで複合攻撃を仕掛けられる。

わりと忘れがちだが、チェンジイモータルの後は絶対に追い打ちが入るぞ。

チェンジイモータルは変身した瞬間にくらってもらわないと一度後退することになる。剣との同時攻撃でない限り、イモータル単体ではくらえというほうが難しい。そこで次の行動を考える。相手に突進すると見せて[illegible]ガードさせるか、上昇して空振りさせるかである。

チェンジイモータルは着地してから0・5秒間の硬直があるが、その中で相手の攻撃を受けうる時間(やられ判定のある時間)は限りなくゼロに近い。相手側も意外と反撃しづらいものなのだ。そこでこちらは、イフリート(できればガードキャンセル入力)やソードグラップルを硬直中に入力すれば[illegible]。

さらに攻撃することも可能。突進時の上昇下降を選択するのは、着地のタイミング＝反撃のタイミングを微妙にズラすためである。

こちらの硬直中[illegible]反撃しようとする相手には[illegible]、投げにくる相手にはソードグラップルを入力して待ち受けよう。

ただし、天雷破、かっ捌き、オプティック…じゃないプラズマビームなどの攻撃判定の出ている時間が長い技に対しては、なすすべなし。

ほかに[illegible]相手を転ばしたときに自分のほうに移動起き上がりしようとしたら、相手の起き上がりにイモータルを重ねるといった使い方もできる。起き上がり投げを狙って[illegible]


投げにきそうならイモータル。ただし昇龍系のキャラには、やっちゃダメ。

相手は[illegible]ってくれる。

もうひとつのEX必殺技プレスオブデスは、やや出番が少なくなる。しゃがみガード不可だが、うまい人は画面が暗くなるのを見た瞬間に立ちガードに入れ直すので、ほぼ[illegible]。

結局のところ、出始めに無敵になれることを利用して、相手が突進してきそうなときやモリガンなどにまとわりつかれて万策尽きたときに、小[illegible]で出して当たればラッキー程度の考えで出すくらい[illegible]感じかな。

またはソードグラップルの後「ここが勝負どころ」という局面があれば[illegible]狙ってみよう。

イモータルの[illegible]相手の起き上がり[illegible]つぶしにいくのもいいかもね。


あっ体力ゲージが真っ赤で16段?詳しくは第二部で…。


もう削られることすら許されない状況にて。鬼の読みを使用。

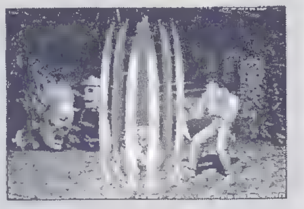
いかがでしたか、第一部は。うぉ〜っ、このままイッキに第二部突入だ。気ィ抜かずについて来い!!

CONTENTS〈目次〉
VIDEO GAME MAGAZINE
GAMEST No.147
7.30 30 July 1995



（東京都　ウラン235）

●実は、ここ最近忙しい編集部。とりあえず進行中なものとして、ゲーメストムックが3冊（餓狼伝説3、天外、ストZERO）、イベントがモロモロ（台湾ツアー、㋘屋宅配便SP）、そして新創刊の「ゲーメストEX」に「ゲーメストZ文庫」と、とにかくいろんなモノがある。でも、まだコレだけじゃないんだぜ（ふふふ）。詳細は近日発表!?



期待を一身に集めて ついに登場、最新ゲームたち!!

ここが決め手だ!! 読むほどに強くなる超攻略!!

ニューゲームジャングル

特別付録　ゲーメストグッズ
パーフェクト

好評連載

ゲーメストからのお知らせ

広告掲載ページご案内
ゲーメスト　7月30日号

表紙：「ストリートファイターZERO」CAPCOM　イラスト　by　藤原ひさし／表紙写真：「鉄拳2」©㈱ナムコ



キャラ攻略別じっくりと!

VAMPIRE HUNTER ヴァンパイア ハンター

Darkstalkers' Revenge

斬る快感をあなたにも ビシャモン

ムックで詳しく触れられなかったキャラ別の対策を中心に見ていくぞ。

担当：KAL

対戦攻略

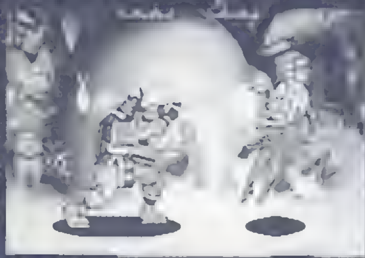
基本戦法の見直し

……するのだ。……ないと、ビシャモン……ないだろう。

対キャラ別で注意したいこと

●モリガン

「モリガン対策」とい……



……で⊗大パンチを出すか…

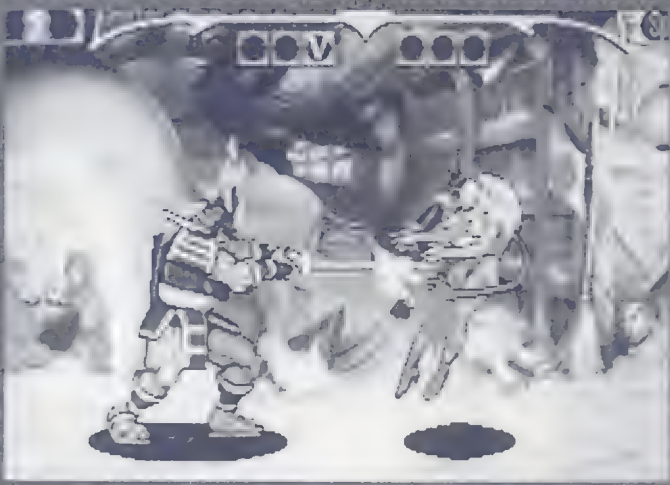


一瞬待ってか、下段居合斬りか。

⊗大パンチで攻撃したあとに突っ込んでいくのは危険。……ったあとなどの切れめ切れめには、歩いて近づくかショー……ヤモンが本来ここぞとばかりに走る（跳ぶ）場面が、モリガン戦ではかえって危ないの……パンチで牽制しておく、とい……



⊗中パンチの次に重要なジャンプ大キック。中間距離まで離れ……



ダッシュ攻撃」などのようにしゃがみ中パンチのより内側に入りこまれそうな状況のときは、立ち小パンチを使おう。ガードリバーサルは無理して狙わないこと。ただしジャルキックがきたときは[illegible]ずガードリバーサル鬼炎斬だ。

●VSオルバス

オルバス戦は辛抱[illegible]ねばならない。

決して目押ししないこと。入小キックキャンセル[illegible]小足払いキャンセル居合斬りなどのかためはなるべくやらないこと。

必殺技を使ったかためは、近距離からやったのでは[illegible]R・ソニックにやられてしまうからだ。しかしすべてがダメというわけではない。少し離れたところからの入中キックキャンセル旋ね刃や、しゃがみ中パンチキャンセル下段居合斬りなら、たとえガードリバーサルされても音波が届く前に[illegible]が間に合う。

このように、接近[illegible]、目押しせず、少し[illegible]開くまで待ってからキャンセル必殺技、またはジャンプ・ダッシュ攻撃にいく、とするといいだろう。

●VSザベル

●VSアナカリス

この2キャラに対しては、[illegible]がある。それはジャンプ中パンチだ。

気がついていれば全然どう[illegible]ことだが、どう[illegible]攻撃を空中ガード[illegible]に反撃されるなあ、という人は、次回からは昇り中パンチ→降り中or小キックで跳ぼう。ジャンプ中パンチは[illegible]2回振っているので、空中ガードしたあとに反撃しようとするとダメージになるのだ。

またザベルのスカルスティングに悩まされている人は、レバーニュートラルの[illegible]パンチで迎撃しよう（多少先読みは必要）。

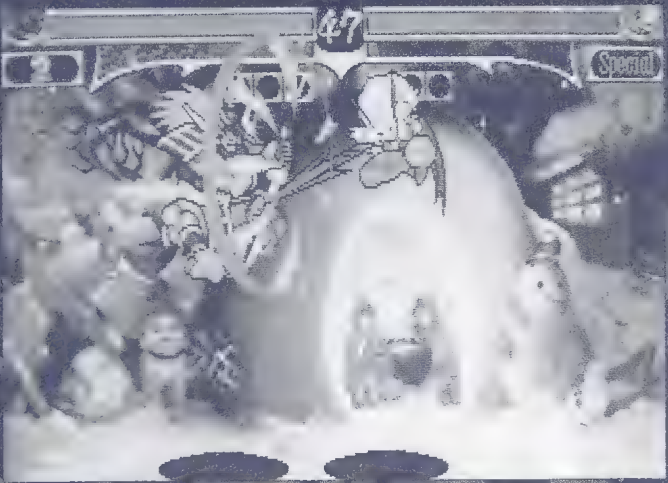
●VSパイロン

パイロン戦は、いかに火の玉と車輪をさばくかによって変わってくる。そこで、いまだに火の玉・車輪・投げorコンボの戦法に苦しめられている人へアドバイス。

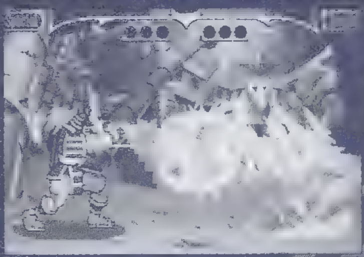
まず遠間で火の玉を[illegible]された場合。このときは、素早くショートダッシュして間合いを詰めるだけにしておこう。続けて火の玉がきたら、そこですかさずジャンプ大キック→降り中or小キックで跳び込む。

続けて火の玉がこないで代わりに車輪がきた場合。このときは、すぐに入中パンチ→入大パンチとボタンを押そう。パイロン側が投げにきていた場合は投げ勝つし（悪くても[illegible]ずだ。

また、[illegible]十分な状態のときに火の玉がきたら、射[illegible]すぐに上段居合斬りを出して本体ごと斬り、射程外のときは少し様子を見て（引きつけて）車輪がきてから、やはり上段居合斬りで斬ってあげよう。


昇り小パンチで跳び込んでくる相手には、空中ガード→[illegible]or小キックだ。


アナカリスやザベルに対して跳び込むときは、昇り中パンチでいこう。


パイロン戦は居合斬りが役に立つ。落ち着いて[illegible]が大切。

●VSフォボス

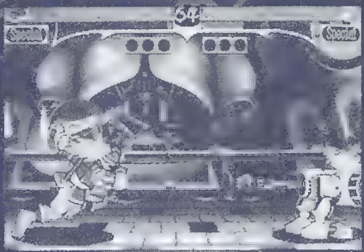
フォボス戦は基本的に楽なのだが、苦戦している人は次のことに注意して闘ってみよう。

まず近づくときは、ショートダッシュを繰り返し、じりじりと迫ること。一気に走り寄ろうとするとマイトランチャーやコンフュージョナーのいい的だ。それから跳び込むのは、射程内で相手がマイトランチャーを撃ってしまったときだけにすること。

じりじり接近したあとは、しゃがみ中パンチ、下段居合斬りで牽制していく。一度技が触れれば、そこから基本どおりのラッシュにもちこめるのでじっとガマンだ。

またフォボスに対しては、本当の[illegible]切り札」があるので、[illegible]というときにはこれを使[illegible]ろう。

やり[illegible]鬼首[illegible]て握り締め[illegible]を加[illegible]。フォボス[illegible]込んでいるときに[illegible]すぐに入大パンチ[illegible]→もう一回鬼首で捻り→斬り…の地獄に[illegible]るのだ。


フォボス戦はショートダッシュを駆使しよう。


しかし、当然スペ[illegible]トックを必要とするので[illegible]


ニギッ、ニギッ。[illegible]


[illegible]地に合わせて[illegible]「もう一回[illegible]

……のラウンドが待っているときはやめておこう。それと、これは"切り札"だぞ。

起き攻めをもう一度

相手の起き上がり時に何をすればいいのか、というのは実はあまり理解されていないようだ。そこで、簡単に起き攻めの復習をしておこう。

●相手と近い場合
相手との距離が近いとき、相手がこちらへ向かって**前転起き上がりをしてきたら**、すかさずバックジャンプして遠めに大キックを出そう。起き上がった直後、お互いの距離が近い場合は、ついついしゃがみガードをしてしまいがちだ。そこへジャンプ大キックを重ねようという戦法だ。ここからコンボを入れる。

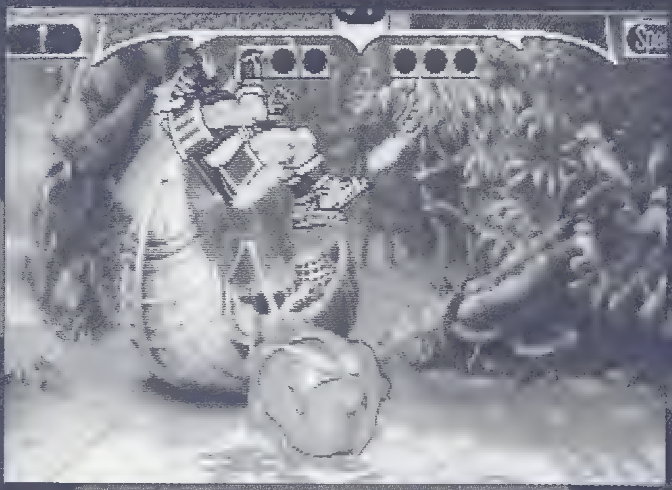
●相手と近い場合
相手が**その場起き上がり**をしたら、間合いに応じて(入)小キック→キャンセル撥ね刃」を重ねる。できることなら少し離れて(入)中キックを重ねたい。

●相手と近い場合
相手が**後転起き上がり**をしたら、[illegible]

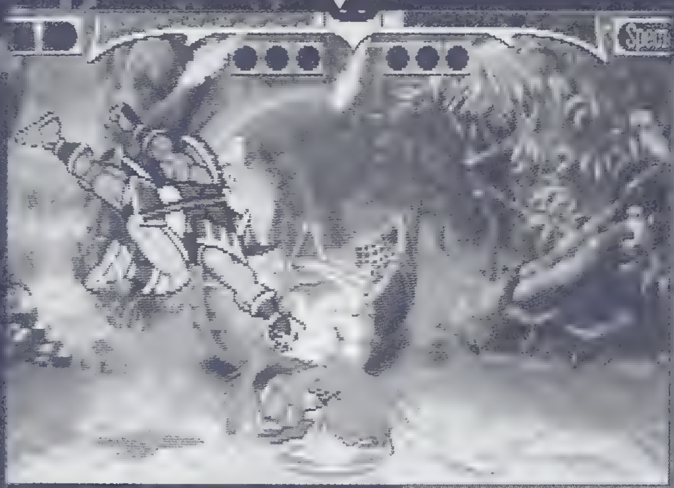
●相手と遠い場合
状況にもよるが、もし可能なら追い打ち攻撃の2回目を出して高速移動しておく。しかしこれは相手のほうが先に動き出すことがほとんどだし、狙って高速移動するには追い打ち攻撃を当てること自体を諦めなければならない。したがって、この追い打ちを使って[illegible]距離まで移動する方法はあまりすすめられない。

●特殊な例
鬼首捻りを掴っている間に[illegible]ておき、離れたらすぐに相手へ向かって歩き出す。そして相手が自分のどちら側にいようが、[illegible]にキックボタンを同時押ししよう。するとレバーを離さな[illegible]はずだ。どう[illegible]歩いたにもかかわらず[illegible]ーを入れ続けている限りは、[illegible]っ捌きのコマンドは持[illegible]るのである。これを利用した[illegible]でもOKなのはセルフディレクション効果だろう。
これはなにも捻ったあとだ[illegible]

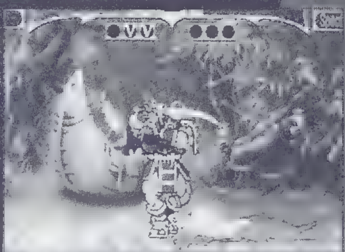
[illegible]少早めに出して完全に重ねる。



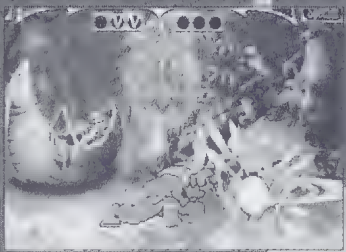
距離が近くて、相手が前転起き上がりをしたら、すぐにバックジャンプ[illegible]



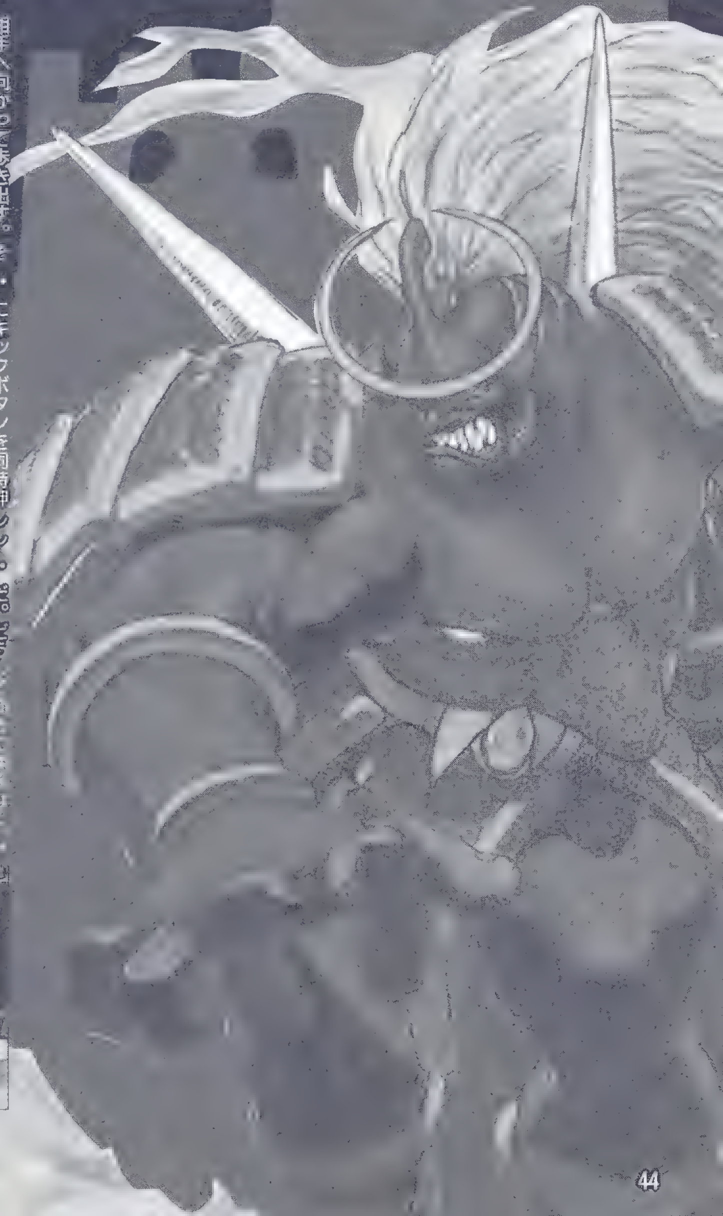
そして大キックだ。意外に引っ掛かる。



相手を転ばすような攻撃のあと、すぐ溜めに入って、溜めが完了したと思ったら前進する。



というのはかなり有効な起き[illegible]リバーサルで反撃されたりす[illegible]
それに[illegible]すのでは[illegible]タイレクトに起き[illegible]



続・大魔剣村〜第二部

…はキルシュレッドに関する話。
知ってりゃ[illegible]
[illegible]立て。

新発見!! 引きずり理論

キルシュレッドが相手に当たった（ガードも含む）とき、剣が相手を引きずる（相手を吹っ飛ばす）方向には、ある一定の法則が存在している。

例えばプレイヤーから[illegible]ドノヴァンが左、相手が右という位置関係のときに剣を[illegible]してみる。しばらく放っておくと、地面に潜っていたダイ



写真の位置ではダイレクが左に顔を出すので、引きずる方向は右。

レクが[illegible]せるが、[illegible]き顔が向いていないほう（つまり、この場合では右向き）[illegible]が、相手を引きずる[illegible]になる。



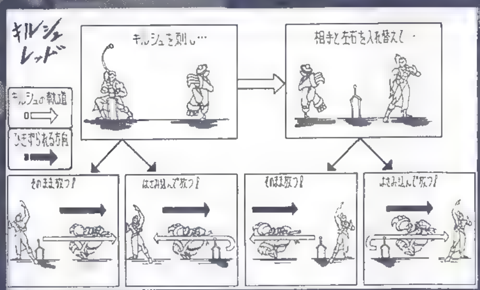
[illegible]すって[illegible]い目だ。剣を刺した時点でのこの相手のいる方向ということ。こうして一度決定された引きずり方向は、再び剣を手にするまで決して変わることがない。例え途中で自分と相手の位置が入れ換わったとしても、この場合は敵の吹っ飛ぶ方向は絶対に右向きなのだ。イラストを参照してもらえば、[illegible]分かりやすいだろう。

もちろんドノヴァンが右、相手が左という状態で剣を刺したら、なにが起ころうと引きずる方向は左向きだ。[illegible]みに以後、剣の[illegible]ったが自分に近付くように移動することを“引きずる”、自分から遠ざかることを“吹っ飛ぶ”と表現することにする。

ここで引きずる方向が分かったからどうした、と思うことなかれ。相手が吹っ飛ぶ方向を計算に入れたうえで、剣を飛ばしてからの行動をあらかじめ（剣を飛ばす前から）考えておくということは非常に大事なことだ。

剣が当たった相手が、自分のほうに引きずられてくるなら立ち小キックからのチェーンコンボを決めてダメージを与える。立ち小キックの途中で剣をキャッチできると判断したら小Kからのイフリートを狙おう。

剣が当たった相手が、自分から遠ざかるように吹っ飛ばされるなら、その後チェーンコンボを狙うのは困難なのでスライディングやダッシュ大キックといった単発でダメージの大きい技を狙っていくというのが基本の攻め方だ。



あるときは協力して あるときは単独で



吹っ飛ばす[illegible]撃を追加だ。

いったん刺して飛ばした剣が宙を舞っているとき、プレイヤー（自分）はなにをするべきであろうか。一番大事なのは、[illegible]いるか[illegible]るかをしっかりと把握すること。

剣が死んでいる場合は、いつまで[illegible]しても仕[illegible]できるだけ早く剣を拾うこと。このとき自分が動き回ってしまうと、剣を拾いそこねて回してしまうおそれがあるので、キャッチするまではジッと耐えているようにしよう。

次に剣が生きている場合を考えてみることにしよう。ここでドノヴァンの思考は大きく分けて2つに分類される。剣と協力行動をとるか、剣を無視した行動をとるかだ。

剣との協力行動をとる場合もっとも効率よく両者を連携させる方法が、復路（戻り）の剣とドノヴァン本人とによる挟撃（Sダークネス）であるといえる。上下あるいは正逆のガードを迷わせることで攻撃を加えるのが大目的。Uターンした剣がそろそろ戻ってくるなと思ったら、小キックを一発出して相手を牽制してみたり、ジャンプ大キックで跳び込んでみたりすることで翻弄する。このときばかりは空ジャンプ（空中で技を出さずに）で跳び込んでみるのも非常に効果的。

ただし、この上下正逆ガード幻惑で気を付けてもらいたいのが、ガード―ガードの状況をつくってはならないということ。ここから先はかなり難解な話になるのだが、たとえばジャンプ大キックをガードされたときに、ちょうど剣が戻ってくると正逆に関係なくガード・ガードになってしまう。



こうなると[illegible]ガード・ガードが確定。

こうなってしまうと、せっかく前後から攻撃しているのに受ける側はレバーを一方向に入れているだけでよいというここ[illegible]挟撃の効果が半減[illegible]。

そうな[illegible]めに[illegible]ジャンプや小キックで牽制するときは剣が戻ってくるまで間隔を開けるようにして、正ガードをいったん解かせるようにしてやろう。もしも牽制のつもりで出した攻撃がヒットしたらそのままチェーンコンボ[illegible]大キックが[illegible]もちろん、剣が戻ってくるまでの時間を[illegible]そうすればキルシュレットの分も含めた強烈な連続技の完成だ。



オラア、正ガードしろい!!この後は剣が[illegible]

[illegible]のことを考えてみよう。正確にいうと、別行動をとるとい[illegible]ずに避けると、その剣は画面内外を問わずグルグル回るという不規則な運動をするというのは知っているだろう。

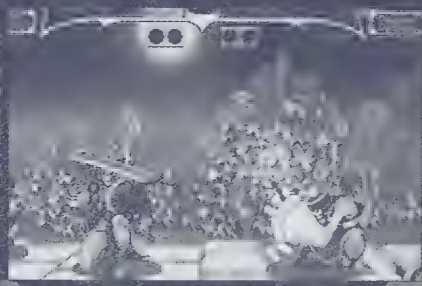
いったん回ってしまった剣はハッキリ言って、いつ戻ってくる[illegible]ちろん相手に[illegible]えいればかなりの脅威になってくれるはずだ。

それでは剣を回すための代表的な方法をふたつ紹介してこの項をシメよう。

まずは[illegible]

る。これは有名だね。

あるいは剣・自分・相手の[illegible]で剣を飛ばしてもいい。このとき剣・自分はなるべく距離を開けて小（短距離）で飛ばすこと。そうすればドノヴァン本体より後ろのほうでUターンするので結果的に[illegible]


[illegible]

剣を手放した状態での攻防をレクチャーしよう。

まず攻めに関してだが、[illegible]本は剣を持っている状態とさほど変わらない。

・すぐするドリからの小K

[illegible]

攻めはいいとして、やはり問題は守り。剣を手放している状態をさらに、

A剣が地面に刺さりっぱなし

B剣が宙を舞っている

のふたつの状態に分けて考えてみる。Aの状態は実は非常にピンチ。基本的に打撃系はガードしてからの投げと、跳び込みを読んでのしゃがみ[illegible]

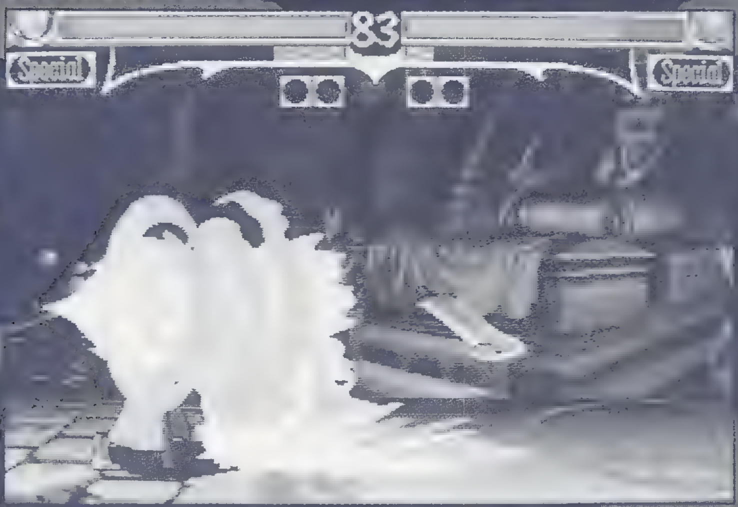
素手の達人を目指せ

さて、引きずりと吹っ飛ばしでは、どちらのほうが大ダメージを期待できるだろうか。もちろん引きずったほうが密着からのチェーンコンボを狙える分だけ期待値は高い。

しかし相手を引きずるためには剣を刺した後、なんとかして相手との位置関係を入れ換える必要がある。

それを抜きにしても、毎度毎度刺してすぐ飛ばしていたのでは芸がない。表現を変えると"単調でみっともない"のだ。あるときはすぐに飛ばし、あるときは極限まで粘る。このメリハリがキルシュレッドの神髄であり本質である。

[illegible]


やった、ダイレクが帰ってきた。恋しかったよ〜、と言ってるそばから剣は持ってるつもりで予約入力開始。

[illegible]

最後に、キルシュレッドをうまく使いたい人に一言。

「剣を刺すのは精神的優位に立っているときのみ」

押されているときに剣を刺そうとして硬直中に超特大ダメージを受けるというのを繰り返すと、キルシュレッドというものに対する見方が否定的なものになる。

キルシュレッドは先手にまわって攻め込んでいるときこそ力を発揮することを忘れずに。

いつでも死ねる非道の連続技（要協力）

驚くべきことに、1セット決めれば体力満タンの相手を死に至らしめることのできる（まさに必殺）連続技がみつかった。

この情報を提供してくれたのは、山形県のK2C君（超感謝）。この必殺連続技以外にも数々の連続技や情報を送ってくれたのだが、誌面の都合上、すべてを載せきれないのが残念。

それでは驚異の16段、ジェノサイダルカッター（突斬十六茶。命名K2C君）の解説に入ろう。決める技は…、

ジャンプ大キック→立ち中パンチ→キルシュレッド→立ち小キック×3→立ち中パンチ→レバー入大キック→キルシュレッド→立ち小剣×5→立ち中剣。

いくつかポイントを説明しよう。キルシュレッドの項で触れた引きずりを使うため、まずは剣を大で刺して相手を跳び越える。立ち中Pで相手がちょうど剣の上に少しだけ乗っかるように相手キャラの立ち位置を調整する。

キルシュレッド（以下KS）が2度組み込まれているが、1度目は1～2発分だけ当てて、戻りでも攻撃力を持った状態にしておく。飛ばすときは大で。

小K×3→中P→㊇大Kの後の2度目のKSで自分のほうに引きずって小剣×5→中剣で葬り去れるぞ。



小さなことに気を付けて大きく得しよう

ここでは、知っていればそれなりに得する（かもしれない）ネタをいくつかお伝えしよう。

追い打ち編

追い打ちと言っても、ここではソードグラップル（以下SG）の後の追い打ちに関してのこと。

SG後にダッシュ（歩き）から追い打ちをしている人、すぐに考えを改めましょう。

SGが決まったら剣でザクザク斬っているうちにレバーを上に入れて、ひたすらKを連打する。もちろん追い打ちのモーションに入るが、相手に届かずに手前で着地するはず。それでも構わずKを連打すると、2度目の追い打ちに入る。この2度目がちょうど相手を捕らえてくれるわけだ。

2度追い打ちの最大の利点は、追い打ち1回分だけゲージを溜められるということ。ケチくさいなどと言わずに実行しよう。

ちなみにパイロン、フォボス、レイレイの起き上がりが早い組にはダッシュ→追い打ちのほうが安定はする（一応2度追い打ちは可能）。

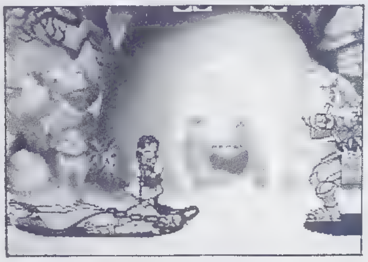
起き上がり編

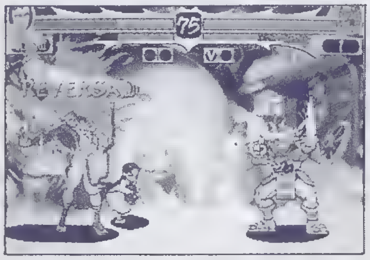
通常ドノヴァンは転ばされたとき、足の向いているほうを正面とみなしてコマンド入力する。ところで頭の向きが変わる技（ビシャモンの投げ、サスカッチの追い打ちなど）をくらって転ばされた場合はどうだろう。

写真①は足が左、相手が右にいるという局面。ここで起き上がりリバーサルになるように←↓↙（足の向きにイフリート）を入力すると、なんと左向きにイフリートが出る。では→↓↘ならどうか。なんと左向きライトニングだ。もちろん、こんなの使えるわけがない。とりあえず右向きに出したいなら、一瞬だけボタン入力を遅らせればいいのだが、それじゃ起き上がりで出す意味が薄れるし…。

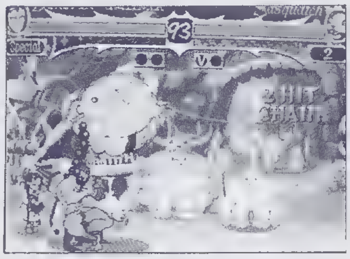
もともとイフリートは昇龍系の技ではない（技の性質がね）ので、ムリに起き上がりリバーサルで出す必要はない。そう、ドノヴァンはリバーサルなど出さなくてもいい（むしろ出さないほうがいい）のだ。というわけで、起き上がりは極力ガマンしよう。

ちなみにドノヴァンの起き上がりはレバーニュートラルが一番早い。特に移動起き上がりが必要な局面以外ではレバーニュートラルで起き上がるクセをつけよう。こうすれば相手の追い打ちを間一髪でかわして起き上がりソードグラップルがよく決まるぞ。


写真①。ビシャモンに投げられた直後の図。


ご苦労。なんの役にも立たねーっ。


この並びでの起き上がりキルシュレッドは非常に使える。剣が往きになるからだね。


追い打ちをニュートラル起きでかわしてソードグラップルを狙え。

ヘリクツ的コマンド入力編

わりと気になっていたことがあったので、ちょっと調べてみた。←→↓↙↘P（つまりライトニングとイフリートの同時入力）と入力すると…やはりライトニングが出た。

イフリートを入力したはずなのにライトニングが出たという現象は少なからず体験しているはず。これはキミの（筆者も含む）コマンド入力がマズかったわけではなく、ライトニングの優先性に起因する事故といえよう。こればっかりはどうしようもない。

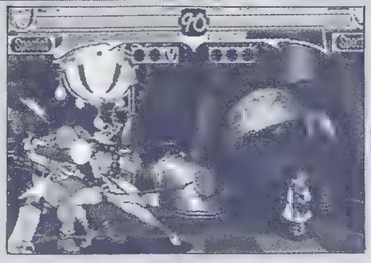
さて、自分が転ばされたときに相手がノコノコ近付いてきたら、起き上がり時に→↓↘↓↙Pのコマンドを入力しよう。これはソードグラップル&イフリート&しゃがみGCイフリートの三重入力法だ。

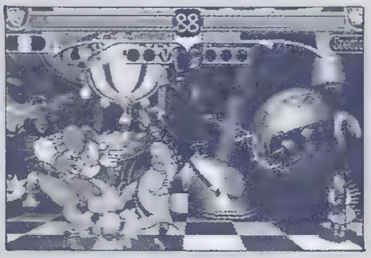
これなら相手を投げられる状態にあればソードグラップルが、さもなくばイフリートが発動する仕掛けになっている。でも起き上がりはなにもしないのが無難なんだけど…。

今回の4ページにわたる攻略はお役に立てたでしょうか。本格的な攻略原稿は久し振りなことと、筆者自身の表現力の至らなさとで不明瞭なところもあったかもしれません。

そんなときは遠慮なく自分宛に葉書か封書で疑問・質問・苦情を送ってください。できる限り懇切丁寧な回答をしたいなぁ…って感じです。


引きずりの下準備。剣を刺して跳び越える。


J大K→中PからキャンセルKS。


さらに小Kから通常技5段。


戻りのKSで引きずって。


小剣から6段で最終形につながる。

大波小波で ザップンザップン

オレたちシーレイジャー

泡の次は波ですよ波。この波は、特上だったりして…すまん。

担当：ライネックK-TAN

基本戦法の見直し

シーレイジの使い方の前に少しオルバスの基本的な戦法を振り返ってみよう。

まず、攻めていく上で要となるのが、ダッシュ中Ⓟ[illegible]小[illegible]だ。

このダッシュ攻撃がヒットすれば、チェーンコンボをつなげていき、ガードされた[illegible]はしゃがみ小Ⓟで相手を固[illegible]つ、立ち中Ⓟや中Ⓚにキ[illegible]セルをかけて中ソニック[illegible]ポイズンを出すようにし[illegible]よう。

[illegible]のソニックやポイズンを相手が[illegible]て麻痺したら、すかさず[illegible]シュ中Ⓟ→立ち小Ⓟ→立ち[illegible]Ⓚ→立ち中Ⓟ2段→[illegible]立ち大[illegible]の計8段チェーンを叩き込んでやろう。

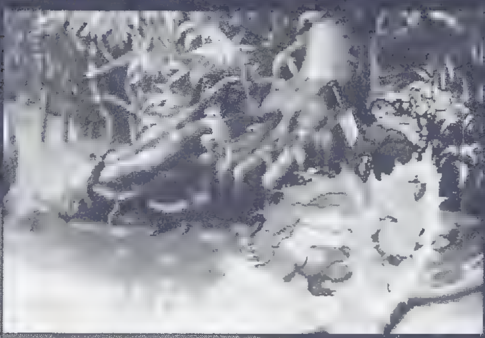
このチェーンは[illegible]であるが[illegible]でもいい。ダッシュ中Ⓟから小Ⓟへつなぐ[illegible]と、しゃがんでいる相手に当たらずに不発して反撃を受ける恐れもあるからだ。

また、つなげていくと言え[illegible]は[illegible]のつなぎが特に難しいのだが、連打ではなく、それこそ気合で目押しをしてつなげていくのがポイント。

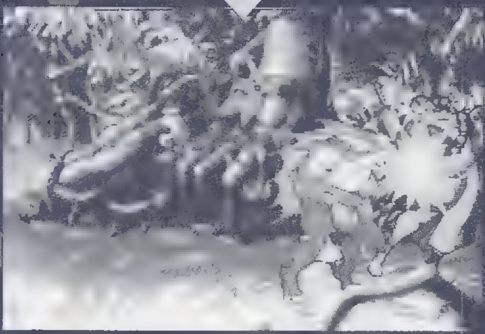
[illegible]早くつか[illegible]ほしい。

それが[illegible]8段[illegible]

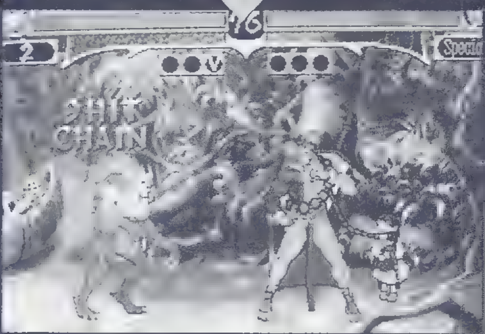
[illegible]



このダ[illegible]



小Ⓟへ。頑張れ[illegible]



[illegible]で、ソニックが合わされば9段チェーンになる。



失敗するとこうなってしまうので、しゃがみにしてもいい。

[illegible]が届かないことがあるので、[illegible]ある。

ダッシュ[illegible]

頭上の弱さをカバーするには

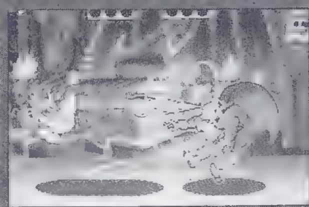
オルバスを使って[illegible]ならないのが、「対空の弱さをどうカバーするのか…」ということにな[illegible]

跳び込み攻撃やダッシュ攻[illegible]技を使わずに、立ち中 or 大Ⓚおよび立ち大Ⓟとダッシュ攻[illegible]

特に、[illegible]ちらのダッシュは相手のリズムを崩していくことができる。

この通常技[illegible]との間合[illegible]フワフワロロして、たまに立[illegible]





フロウロしつつ攻撃。足払いには注意しよう。

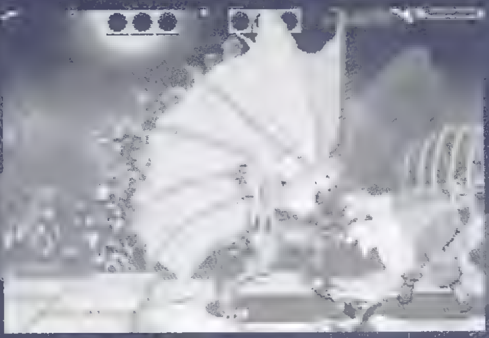
[illegible]立ち大Ⓚを[illegible]相手の跳び込み[illegible]攻撃を[illegible]かなり使[illegible]

[illegible]うまく使い分けられるようにしたい。

愛してるぜレイレイ

実は、レイレイに対して[illegible]、無限チェーン[illegible]能である。あらかじめ断って

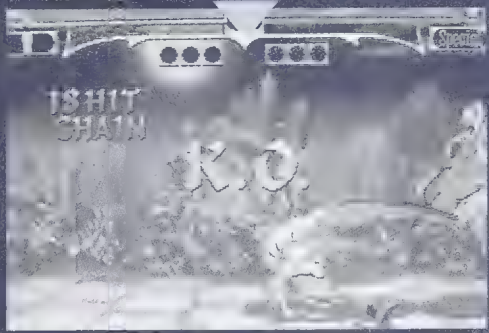
飛び道具も快適にくぐり抜けよう。



レイレイ「う〜ん痺れるう〜ん♡」。



オル「じゃもっとしてあげよう」。レイ「ああ〜んそんなに激しく攻められたら…!!」。



オル「あっ、いっちゃった」。

おくが、これはかなり[illegible]技なので、CPU戦のみに[illegible]とめてほしいのだ。

やり方は立ち中Ⓟ1発目[illegible]ャンセル小ソニック・麻痺したら歩いて近づいて立ち中Ⓟ→小ソニック…と、これを画面端で行うと、無限に続いてしまうのだ。とはいっても、対戦ではなかなかできないけどね。

いくぜ!オレたちシーレイジャー!!

相手がシーレイジの後半部分をくらったとき、[illegible]なにをすればいい?というのがこのコーナー。

相手が近くでレイジをくらってくれたら、ダッシュ攻[illegible]



よし！硬直が解けるのを見切って即ダッシュ攻撃だ。

を当て[illegible]ここが可能なのである。

これは[illegible]ルバスの[illegible]早く動けることを利用したものだ。

当然ダッシュ攻撃が[illegible]いうことは、そこからチェーンコンボにもっていけるということ[illegible]かる。[illegible]ャンセルをかけて

スペシャルスクリーン[illegible]トでもいいだろう。[illegible]の体力の減らせ振りは[illegible]あるよ。

ゲージが溜まってい[illegible]たり、間合いが離れているときはダッシュ中Ⓟ…というように、状況によって使い[illegible]けが非常に重要。

画面中央付近だと[illegible]



体力満タンからこれだけ減る。

いので、立ち大Ⓚのみで、追い打ちするといい[illegible]

では、シーレイジをどこで出せばいいのか?

[illegible]のだ[illegible]

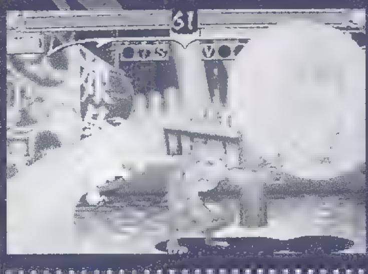
①Wシェイルで包み込んだのち、真下に移動してシーレイジを早めに出しておく

[illegible]シーレイジは[illegible]シセルをかけ[illegible]次に述べる方[illegible]と思える。

②相手の起き上がりに重ねて出す

①の場合は間合いの離れる恐れもあるので、ダッシュ大足払いで転ばしてしまうのもいい。くらったときに相手が上にはね上がってしまうのは仕方がない。

②は、相手が移動起き上がりでこちらに近づいてきて



こんな感じで早めに出しておこ[illegible]オルバス[illegible]として失敗し、シーレイジを[illegible]くらって[illegible]いるので、[illegible]てくれる。

そこ[illegible]チェーンコンボを叩き込みに行こう。[illegible]ガードされたならば、基本



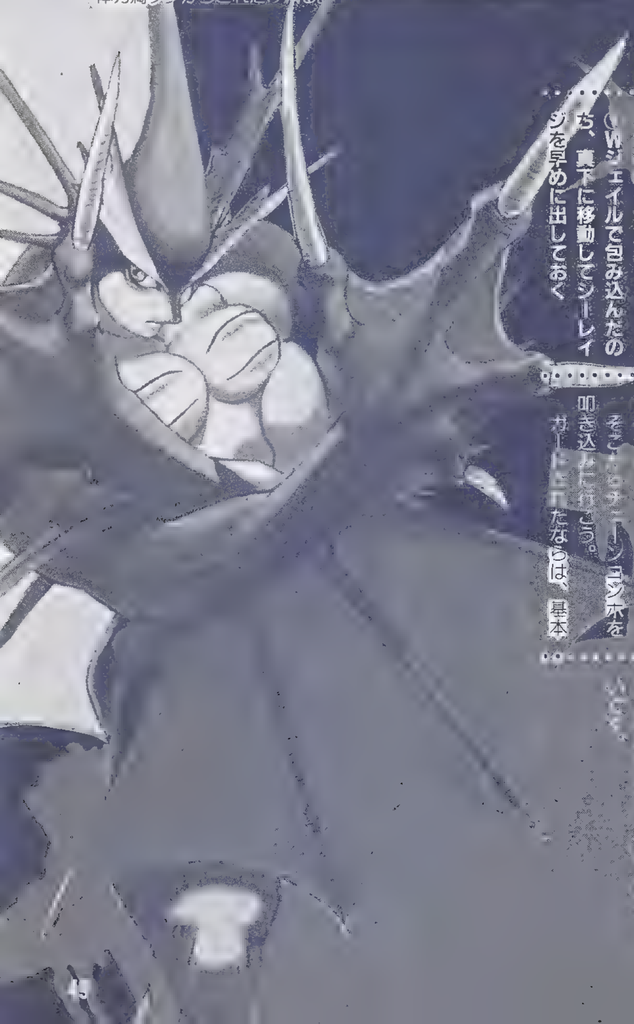
こう[illegible]見逃すな。

[illegible]とおりの[illegible]を実行しよう。

次回は、レッツアクアスプレッダー…っていうのは多分ないです。

ここで、ちょっとお詫びをみなさんとメーカーさんへ。

5月25日に発売され[illegible]ターのムック[illegible]ンでH[illegible]



Virtua Fighter 2

バーチャファイター2

ラウでいけ！ラウをやれ!!

というわけで今号もバーチャ2を熱く攻略していくぞ!!

©SEGA

今回はディフェンス編 VSアキラ後編

ラウ対戦攻略

[illegible]

前号に引き続いてアキラ戦。今回の[illegible]のラウの[illegible]フェ[illegible]

躍歩頂肘をガードしたあとの攻防

非常に重要な部分。ここをどう切り抜けるかが勝敗を左右するほどである。

躍歩頂肘をガードしたときのラウの取る主な行動は、

- 斜上掌Ⓟ
- 斜下掌Ⓟ
- しゃがみⓅ
- 肘撃（ヒジ）
- バックステップ
- その場しゃがみ　など。

逆に躍歩頂肘をガードさせたあとのアキラの主な行動は、

- もう一度躍歩頂肘
- 裡門頂肘
- 上段当て身
- 中段当て身
- 下段当て身
- 鉄山靠

あたりが[illegible]いつもこのように結果を[illegible]ぎ[illegible]アキラの技は



しゃがみパンチからとは限らず近い距離での躍歩をガー[illegible]きの攻防。

しゃがみⓅ→躍歩頂肘をガードしたあとのアキラの行動とそれに対するラウの行動の行方

	躍歩	裡門	上段当て身	中段当て身	下段当て身	鉄山靠
斜上掌	×	×	×	◎	◎	×
斜下掌	○	○	×	○	○	○
しゃがみⓅ	○	○	○	○	×	○
肘撃（ヒジ）	○	○	○	×	◎	○
バックステップ	×	△	○	○	△	○
その場しゃがみ	×	×	○	○	×	×

◎＝アキラが浮く、またはよろける。
○＝相手にヒットまたはダウン。ただ単に有利なだけの場合もある。
※バックステップと裡門の△は、バックステップを必要以上に行えばかわせるがワンステップでは無理ということ。下段当て身との△は五分。

しゃがみパンチが当たるくらいからの躍歩頂肘をラウがガードした場合の行動を示している。鉄山靠なら躍歩頂肘鉄山靠という具合。

ただし、遠い距離からの躍歩頂肘をガードした場合は、躍歩→躍歩や躍歩→裡門を斜上掌で浮かすことができる。

[illegible]立ち斜上掌[illegible]のバク[illegible]と下段当て身[illegible]

[illegible]もできるが、そのほかの技には[illegible]負けてしまうし、一発逆転が可能なだけに使わない手はない。



離れた距離からの躍歩→躍歩は浮く!!



このあたりからの躍[illegible]斜上でも[illegible]

また、先ほども述べたように躍歩のガードした距離によっては斜上掌が勝つ場合もあるので、試してみる価値も十分にあると言えよう。

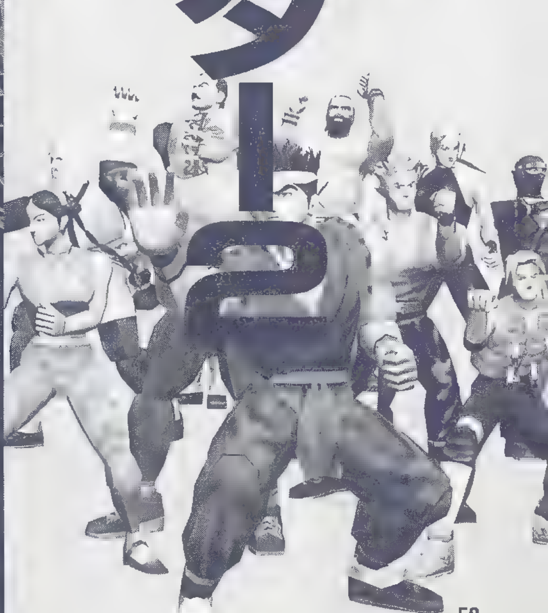
●斜下掌Ⓟ

前号で意外な強さをみせた斜下掌だったが、この場合も活躍してくれる。またもや上段当て身でなければ負けないのだ。

最近、立ち斜上掌が主流になっているが、前方に攻撃判定の出る斜下掌も見直してほしい。ただ、連掌旋風腿（Ⓟ Ⓟ Ⓟ Ⓚ）にした場合しゃがんでよけられてしまうので、そのときの大ダメージ（相手に[illegible]）を考えると多用は禁物



実は強い斜下掌。[illegible]きれば理想的。



か?もちろん斜下掌で返せるか、この場合立ちパンチでも返せる。

●しゃがみⓅ

とりあえず、下段当て身でなければ止めることはできる。やはり安定している部類に入るだろう。ただ、上級者になってくると下段当て身はあまり使ってこないので(ヒジでよろけるから)かえってよいかも。

●肘撃(ヒジ)

結構オススメ。アキラの下段当て身をよろけさせるのが最大の目的。中級者までのアキラなら効果は絶大だ。返されるまでは多用してもいいだろう。ただし、スカらされないようにすること。



ヒジも強い。よろめけばチャンスだ。

●バックステップ

躍歩頂肘のあとに必ず[illegible]で身をスカするアキラに有効。ほんのチョットだけバックステップして、すぐに前ダッシュすれば上段と中段の外門パンチを投げることができる。

ただ、大きくバックステップしても躍歩頂肘はかわせないし、裡門肘頂でも鼻先で見切るのは難しい。

●そ[illegible]しゃがみ

上[illegible]中[illegible]の外[illegible]パンチ用[illegible]

の対応策。裡門系がくると確実によろけるので、使うのはチョット怖い。だが、バックステップよりは外門パンチを投げやすい!

斜下掌としゃがみパンチとヒジ、そして斜上掌か

結局ラウ側としては、斜下掌としゃがみパンチとヒジでうまく当て身をくぐり抜けていこう。

また、斜下掌の使用を控えて、しゃがみパンチとヒジの2択の世界にもっていければアキラを中段と下段に誘い込める。そして、斜上掌で一発を狙うという作戦もある。何だかんだと言って、これが一番効率がいいかな?

だが現実は、崩撃雲身双虎掌があるだけに立ちガードに徹するのは危険だ。躍歩頂肘をガードできず、くらいまくってしまうときもある。

中間距離での駆け引きでは、躍歩頂肘をスカすことを第一に考え、最悪でもガードして(実はアキラも最悪ガードさせることを考えている)そのあとの読み合いにすべてをかけよう。

ⓅⓀⒼ~に対する攻防

最近発達してきたⓅⓀのⓀをⒼキャンセルしてからの動きがキツイ。攻防というよりは、ほとんどラウ側は防御できるかどうかのレベルになる。

アキラの主な行動は、

●下段当て身
●中段蹴り
●[illegible]

[illegible]の行動となる。

ラ[illegible]として[illegible]しゃが[illegible]



ⓅⓀⓅ→中段蹴り。ガードできればいいが…。

Ⓟで止めておきたいが、下段当て身と中段蹴りによく引っかかる。かといって立ちガードに徹するとジワジワ押されてしまい、いつかは投げられる。

やられてみるとわかるが、アキラの動きが非常に早いため見てからでは対応できない。やはり、投げられないように注意しつつ、中段蹴りや躍歩頂肘をガードしての攻防に徹したい。もちろんⓅで止められれば理想的だ。

アキラの中段蹴りをガードしたあとの攻防

アキラの攻め手段に中段蹴りがあるのも忘れてはいけない。とくに、中段蹴り→躍歩頂肘の連携をよく使ってくるだろう。

この連携は、斜上掌では止められないが斜下掌やⓅⓅⓀしゃがみⓅであれば止められる。ただし、素早く反応しなければならないので、実際は技を潰されてしまうこともある。

主な対策としては、なるべく早く[illegible]して技を出すの[illegible]もち[illegible]立ちガードで[illegible]を[illegible]げにいくの[illegible]



アキラの中段蹴りをガードしたあとは完璧な読み合い。

要。ちなみに、[illegible]蹴りも[illegible]返せるかその[illegible]ならないので、使うとしたら最後くらいか?

いずれにしても、中段蹴りをガードしたあとは、躍歩頂肘を中心に下段か上段の当て身を混ぜてくるはず。ラウの行動としては[illegible]躍歩頂肘がくるようなら[illegible]か立ちⓅ、しゃがみⓅで、ガードで様子を見るか投げにいくのがいいだろう。

起き上がりの攻防

どのキャラと対戦するときもそうだが、起き上がりの攻防は非常に重要。相手を倒したときは、そのまま起き上がらせないくらいの気合が必要だろう。

まず、自分が起き上がる場合。しゃがみ投げをされてしまう横転下段蹴りなどは危険すぎる。出すなとは言わないが、出してしまって大ケガをすることを考えるとオススメできない。

上級者になるとほとんど[illegible]



横転下段蹴りに[illegible]合悪い。

[illegible]その起き上がりに[illegible]れるようアキラなら[illegible]と安心だが、張り付いてこられると厳しくなる。投げか躍歩頂肘の2択に持っていかれるからだ。

そのような状況になってから起き上がり蹴りを出すかどうか判断しても遅くはない。あまりしつこく密着してきたのなら蹴りを出そう。それでもガードする人はするけどね。

次はアキラの起き上がりを攻める場合を考えてみよう。まず、スカして投げようと思わなくてよい。上段[illegible]判定は中級[illegible]を[illegible]ほとんどⓅⓀで返せる[illegible]



[illegible]この状態[illegible]

だ。

アキラの起き上がりは徹底して張り付き、蹴りをガードする。上なら双拳旋風腿(ⓅⓀ)、下であれば連拳旋風腿(↘ⓅⓅⓅⓀ)で返す。安定だ。返せない蹴りであれば、投げとヒジの2択で攻め込む。



下段をガード[illegible]旋風腿にしよう。

だが、ほとんどのアキラは蹴りを出してこないはず。このようなアキラに対しては、斜上掌を重ねていこう。しゃがみⓅなら浮いてくれるぞ。

相手のアキラは何を多用してくるのかを知ろう

結局、当たり前なのだが、相手のアキラが投げ重視なのか躍歩(裡門)重視なのかを早く見切りたい。しゃがみⓅを抜け[illegible]しまうだけで、猛虎なのか躍歩なのか投げなのかを見てからでは厳しいからだ。

ラウ側もアキラ戦はツライが、アキラはもっとキツイはな[illegible]

[illegible]ようになりたいね!

VIRTUA FIGHTER2

最強とは言わせない

ラウ・クラッシュ[illegible]

最強コンビネーションを止めろ！

斜上Ⓟというラウの第1打、そのあとにくる2打目の攻撃をいかにかわすかを教えよう。

解説 [illegible]

ラウといえば、斜下・斜上掌からのコンビネーションがメインのキャラ。特に斜上掌は、押しただけでなく、カウンターで当てて、浮かしてからの空中コンボを入れられ、大ダメージを与えることができる。

基本的にラウは、この斜上掌での浮かせを狙ってくる。

斜上掌はコマンドの性質上、しゃがんでから出さなくてはいけない。そのため一世代前のラウは、これを↓Ⓟなどから出したりして補っていたが、最近では立ち状態から、ある特殊な入力をして、いきなり斜上掌を出してくるラウ使いが多くなり、斜上掌をガードすることが多くなった。

今回は最もツライとされる斜上掌Ⓟからの攻めの対応策を全キャラで行っていく。

ラウの動きを読め！

ではとりあえず斜上Ⓟをラウが出してきて、そのあとラウがどういった攻撃をしてくるのか、まず考えてみよう。

●しゃがみパンチ
●肘打ちor中段蹴り
●斜下掌
●斜上掌
●[illegible]
●[illegible]

[illegible]の動きを[illegible]ていてくるわけだが、キャラによって対応策がちがいもあるので、それを説明しよう。

しゃがみパンチ対応策

基本的に斜上Ⓟをガードしたあとのしゃがみパンチというのは、立っていれば当たらず、しゃがみガードをしてしまうと自分の判定が横に広がってしまうので当たってしまう。

だから、基本的にラウが斜上Ⓟをやってきたら立っているというのが望ましいわけだ。そのときの対応策をキャラ別で説明すると、

しゃがみパンチが目の前でスカるということはしゃがみ投げが決まるということなので、パイ、ジェフリー、ウルフはしゃがみ投げでOK。

残りのキャラはラウのしゃがみパンチがスカったら、すぐこちらもしゃがみパンチを出す。すると相手の次の攻撃は必ず止めることができる。

ここで自分を有利にする。

しかも自分のキャラが、カゲ、サラ、パイの場合は相手の動きを止めたとき、そのしゃがみパンチが大振りカウンターになってそのまま立ってⓅⓀ[illegible]手はまた硬直し[illegible]た。

ちなみに[illegible]の戻りがカウンタ[illegible]





斜上Ⓟをガードしていると[illegible]手を出してきて[illegible]



しゃがみ投げがあればその場で[illegible]

しゃがみ投げのないキャラはしゃがみパンチを出せば次の攻撃を必ず[illegible]せるぞ[illegible]

肘打ちor中段蹴り対応策

斜上掌Ⓟは[illegible]定している[illegible]段攻[illegible]後述す[illegible]でかわせ[illegible]しようと[illegible]もうとするところに[illegible]や中段攻撃を入れてくる上級ラウもいる。

特によろけさせられたら要注意。回復の方法を知り、キチンとガードできればよいが、間に合わないと斜下・斜上掌で浮かされちまう。

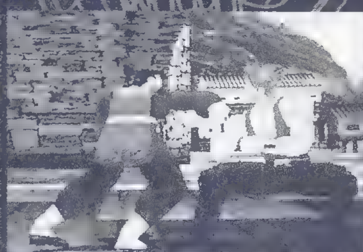
ここでⓅⓀを入れてきた場合は、回避が不可能に近いのであきらめてもよい。

とにかくこれら中段を重ねてきた場合の対処法を伝授しよう。

●肘打ち

斜上Ⓟと肘打ちの間には基本的にどんなに早いカゲのパンチをもってしても返せず、この肘打ちはよけるしかない。

斜上Ⓟ・肘という連携技は重量級以外のキャラなら、斜上Ⓟをガードしたあとにしゃがみ下がりをすればOK。



斜上Ⓟガード後にしゃがみ下がりをすればこのように必ず肘はかわせる。でも中段蹴りはダメ。

だが、重量級は足が遅いためにくらってしまうのである。

だから重量級はしゃがみバックステップをしなくてはいけないのだ。

●中段蹴り

うまいラウが相手[illegible]は[illegible]スカされ[illegible]り、肘の[illegible]分を中段[illegible]えて攻撃をしてくる。

か、中段蹴りをくらい[illegible]よろめいてしまった場合は斜[illegible]掌では浮かされることは[illegible]ので肘よりはマシである。

で、中段蹴りの対応策なのだが、全キャラ共通の対応策は[illegible]。

しかし、[illegible]級と[illegible]以外のキャラク[illegible]斜上Ⓟと中段蹴りの間に[illegible]入力すれば必ず返せるが、肘がくると負けてしまい、かなりのバクチ性があるので、あまりお薦めはできない。

斜下掌対応策

斜上Ⓟ・斜下Ⓟという連携攻撃は[illegible]とって、実は最[illegible]のコンビネーションと思われる攻撃で[illegible]パンチの出が早いキャラでないと絶対に返せず、しゃがみ下がりでよけようと思ってもくらうのである。

しかも斜下掌はしゃがみガードをしても強制的に立たされて押されてしまうので強い。



しゃがみ下がりをしても斜下掌はくらい、その後のⓅⓀもくらう。※[illegible]旋風脚

しかし、斜上Ⓟをガードしたときより斜下Ⓟをガードしたときのほうが、ラウ側の硬直時間が長いため、ガード後の攻防は五分五分で相手と自分の二択の読み合いになる。

そこで[illegible]対応策[illegible]キャラの[illegible]説明するとしよう。

斜上掌対応策

では次にラウの一番いやな連携攻撃、斜上Ⓟ・斜上Ⓟの対応策を考えよう。

この攻撃は斜上Ⓟときて、そのあとの攻撃を止めようと

VIRTUA FIGHTER

しゃがみパンチを出すと斜上掌で浮かされて、空中コンボを入れられてしまうのである。
斜上Ⓟと斜上の間を打撃で返すことができるのは基本的に重量級以外の8キャラで、全キャラ斜上の部分をガードしたときにⓅⓀと先行入力しておけば、簡単に次の斜上掌を返せるのである。
しかし、重量級の2人はパンチが遅いので返せない。
そこで斜上掌をスカすことを考えなければいけないのだが、この斜上Ⓟ・斜上Ⓟの攻撃は最初の斜上Ⓟまでガードして、そのあとしゃがみガードをしているだけで実は次の斜上掌のとき間合いが少し遠いために必ずスカるのである。
それで、斜上Ⓟをスカしたら投げを決めるのである。
だが、ラウは斜上Ⓟがスカったときは必ずと言っていいほど・Ⓟ＋Ⓖと押していて、通常投げの受け身をとっているので、できればコマンド投げを決めるようにするのだ。
キャラ別でいうと—

- アキラ＝崩撃雲身双虎掌（Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖスタート）
- ジャッキー＝ニーストライク（⇐⇐Ⓟ＋Ⓚ）
- サラ＝フロントスープレックス（Ⓟ＋Ⓖ）
- カゲ＝弧延落（⇐Ⓟ）
- ラウ＝柳車旋転（⇐Ⓟ）
- パイ＝天地頭落（⇙⇐Ⓟ）
- ジェフリー＝スプラッシュマウンテン（⇘⇘Ⓟ＋Ⓚ） or ボディリフト（⇐Ⓟ＋Ⓖ）
- ウルフ＝フランケンシュタイナー（⇖Ⓚ＋Ⓖ）
- シュン＝倒襲裏肘（Ⓟ＋Ⓖ＋Ⓚ）
- リオン＝七星天分肘（⇐Ⓟ＋Ⓚ）

といったコマンド投げがベストだ。
ちなみに、サラだけ通常投げながら、投げと同じタイミングでサマーソルトをやると、モロにカウンターで決まるので、刺し投げよりもダメージを与えられるなら、そちらのほうがいい。

しゃがみダッシュ斜上掌対応策

しゃがみダッシュ斜上掌というのは、先ほどの斜上Ⓟ・斜上掌とほとんど同じなのだが、しゃがんで進んでくるために、斜上掌をしゃがんでスカすというのができなくなってくるのである。

[illegible]対処法は[illegible]しゃがみ投げを持っているキャラ[illegible]がしゃがみダッシュしてきたと思ったら、しゃがみ投げをすればOK。
残りのキャラクターは肘や中段蹴りといった中段攻撃を[illegible]せば[illegible]返せる。
しかし、しゃがみダッシュ斜上掌はしゃがみダッシュしている間どこからでも出せて、タイミングが悪いと投げが失敗して、失敗したときに出るしゃがみパンチが浮かされてしまうので注意だ。

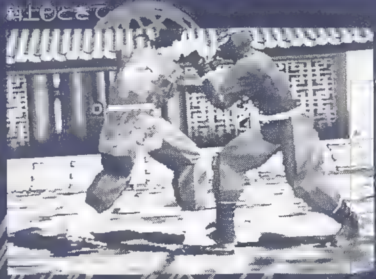
しゃがみ下がり対応策

今[illegible]はあまり見なくなった[illegible]斜上[illegible]しゃがみ下がり—斜上掌なのだが、実はこの動作は結構有効な攻撃で、どんどん押されて困ったときにラウがちょんと下がり、こっちが攻撃しようと[illegible]ところを斜上掌で浮[illegible]うのだ。
対応策[illegible]の[illegible]い中段[illegible]といった中段[illegible]攻撃[illegible]スト。

重要なことって？

[illegible]講座で[illegible]たが[illegible]が斜[illegible]をし[illegible]くるかわ[illegible]応策のとおりに[illegible]。
だが、[illegible]ゲームは技をガード[illegible]き、ガードさせたときに五分になる状態、その状態のときに、いかに相手に読み勝つかが問題で相手が肘をやってくると思ったら置いてあるとおりやれば勝てるか、読みがハズレてしまうと負けてしまう。
その読み合いがVFではとてもおもしろいところで、それに勝つにはやはり慣れと経験がものをいうので覚えておいてほしい。


その[illegible]ば必[illegible]上掌[illegible]スカ[illegible]。

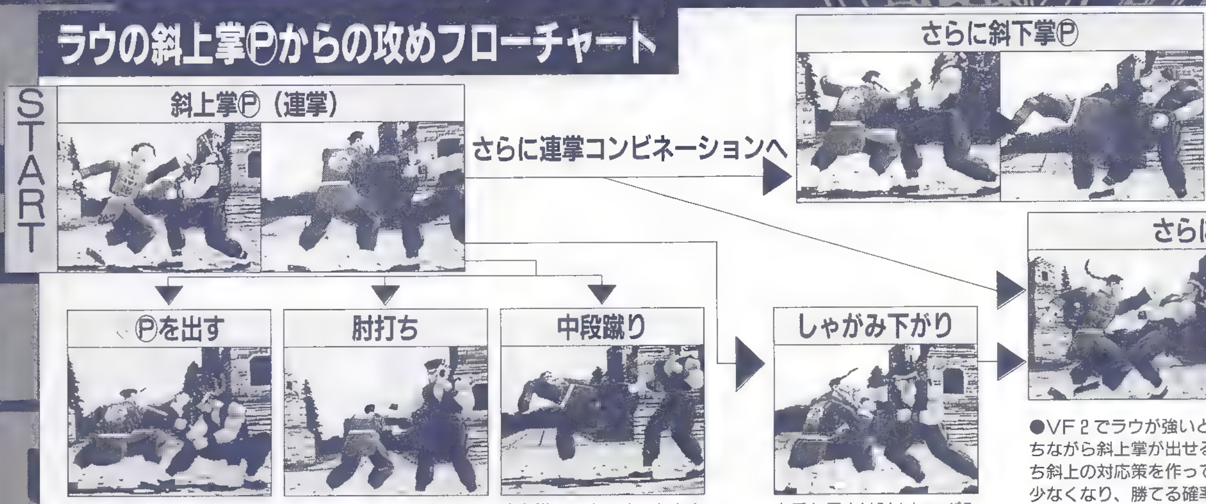

斜上Ⓟときて




斜上Ⓟときたのでガードしてたらしゃがみダッシュしてきたぞ！


[illegible]フレー[illegible]り[illegible]。

ラウの斜上掌Ⓟからの攻めフローチャート



ラウの下Ⓟで潰されたときは次の攻撃をガードする。

肘でよろめいてしまったら回復することを考えよう。

中段蹴りでよろめいたときは投げを警戒しよう。

上手なラウは肘をしゃがみ下がりでかわすぞ！

●斜上Ⓟからの連携攻撃だが、ガード後に必ずしも打撃でくるとは限らず、投げや地掃腿といった攻撃もあるので注意だ。
特に斜上Ⓟ→しゃがみパンチのあとが注意だ。

●VF2でラウが強いと言われる理由の一つは立ちながら斜上掌が出せるからである。しかし、立ち斜上の対応策を作っていれば浮かされることも少なくなり、勝てる確率が上がるのだ。

八極拳最強継承者への道

GYU

ここんとこ休みが続いたアキラ対戦講座「八極拳最強継承者への道」。久しぶりの再開ということで、今回はプレイヤーとしての真価が問われる同キャラ対戦、それもアキラ編でヘビーにいってみようー

躍歩はプレイヤーのセンス

まず同キャラに限ったことではないが、アキラの攻めにとって必要不可欠な[illegible]として躍歩頂肘がある。特にアキラ同士の対戦では一度間合いを開けて、先に躍歩を当ててダウンを奪ったほうが勝つことが多い。

躍歩を相手に当てること、つまり躍歩を出すタイミングはプレイヤーのセンスによる部分が大きいが、最低限アキラ対決に必要な細かいテクニックや返し技について説明していこう。センスだけで勝てるほど世の中甘くないぞー



同キャラでもメインは躍歩ー

開幕は何を出す?

まずアキラ対決でラウンド開始時にどんな行動を取るべきか?ここから説明しよう。

相手の行動を無視して攻めるなら➡Ⓟを決め打ちで出そう。相手が上段外門やしゃがんで待つ以外なら負けることはない。➡Ⓟとはレバーを最初から入れっぱなしにして出す立ちパンチで、通常のⓅよりも強い(ただし通常のⓅはリーチが短いので開幕時に上段外門で返されないという利点もある)。ちなみに➡ⓅがヒットしたときはそのままⓀボタンで環捶腿につなげるか、ⓀをⒼボタンでキャンセルして側腿を出してよろけを狙ってもいいぞ(以下➡ⓅⓀⒼ→Ⓚ)。

また➡Ⓟがヒットしなかったなら(立ちガードされた場合)、そのままⓀⒼキャンセル→Ⓚといくか、間を置いて投げを狙おう。

ラウンド開始に守りにいくならしゃがみながら後退し様子を見よう。相手がⓅⓀを出すようならすかさず前方にしゃがみダッシュして猛虎硬爬山を出す。うまくいけばカウンターで相手の体力を半分ぐらい奪うことができる。



➡Ⓟをラウンド開始で出してみて、



ⓀをⒼキャンセルして相手がしゃがんだら



側腿でよろけを狙う。

この攻めと守りの読みが当たったほうが相手に大きく差をつけることができる。互いの行動がかみ合わず無効なら距離を開けてから躍歩の撃ち合いになる。



相手のⓅⓀを読んでの猛虎。

ガードからの攻防

いったん互いの距離が開いた場合は躍歩で攻めると先ほど説明した。

躍歩をうまく出すということは、躍歩がギリギリ届くか届かないかという距離で出すことだが、絶対にスカされてはいけない。ここらへんは個人のセンスだと思う。しかしフェイントとしてⓅを出して相手を惑わすといったことを覚えれば経験でカバーできるハズなので、一球入魂といった感じに躍歩の出しどころを研究しよう。

さて躍歩がヒットして相手がよろけたならⓅⓀで安定の追い打ちをかけるか、よろけが回復した瞬間に投げを狙おう。カウンターで浮いたら連続技だ(躍歩、連環腿など)。

しかし躍歩をガードされた場合はお互いの読み合いがすべて。この躍歩をガードしたほうもその攻防がアキラ対決で最も重要な部分なのである。

では、それぞれの躍歩がガードされた場合を想定してみよう。相手は大抵ⓅⓀ・躍歩・しゃがみⓅの内の一つを出してくるので、それぞれ上・中・下段外門で返してもいい。ここで左の表を見てもらいたい。先程例に出した3種類の攻撃に対して外門はこのように相関している。





躍歩ー外門

しかし表を見る限りでは下段外門が最もリスクがないように思えるが、実はその逆で読みに自信がない場合は中段が安定。また躍歩ー外門と入力したときに相手に鉄山靠を出されるとカウンターを伴ってヒットするので気をつけよう。シャレにならないダメージだぞ。

とにかく躍歩をガードしようとされようと読みが命ー

	ⓅⓀ	躍歩	⇩Ⓟ
上段外門		カウンターを伴って負ける	負ける
中段外門	負ける		負ける
下段外門	勝つ	カウンターを伴って負ける	

手の行動が読めないなら無理に外門を狙わずにガードしてもいいし、躍歩・躍歩で押してもいい。アキラ対決ではダウンしたほうが圧倒的に不利となるため（理由は後述）、絶対にガードの後の攻防はモノにしよう。

起き上がりをマスターしろ

相手のダウンを奪ったならば起き上がりを攻める。よく相手を転ばせたにもかかわらず、何もしない人もいるが非常にもったいない。起き上がりを攻めることは即、勝利に結びつくからだ。

相手がダウンしたならば、寝ているところをグイグイ押し、プレッシャーをかける。相手が起き上がり蹴りを出さないようなら相手が立ち上がる瞬間に2択攻撃をかけよう。ここで言う2択攻撃とは相手が立ち上がる際にしゃがみⓅか躍歩を重ねること。しゃがみⓅがうまく重なった場合はそこからさらに躍歩と投げの2択を迫ろう。

しかしここで注意すべき事柄が一つある。相手に重ねる技がバレていると起き上がり外門で返されてしまう。逆に相手が起き上がり外門を狙っていると読んだなら鉄山靠や連環腿を重ねてもいい。当たれば天国、ハズレれば地獄たがこういったバクチも重要。手堅ければ勝てるというものではないぞ！

そこで相手が起き上がり蹴りを出した場合の対応について説明しよう。

基本的にアキラの起き上がり蹴りはリーチが長いがスキが大きく、ガード後に[illegible]きる技も多い。[illegible]き上がり蹴りを見切り[illegible]する[illegible]し[illegible]

[illegible]

しかし、その場起き上がりに関しては敵足方向のうつ伏せ以外は返すことができないといった例外もあるので注意。

下段蹴りはその場起き上がりの虎双腿（体操キック）以外はすべて猛虎で返せるぞ！

[illegible]の理由からア[illegible]ダウンすると一方的に攻められ、不利になりや[illegible]









これは上段の[illegible]して ⓅⓀ。

これは下段[illegible]

最後に…

[illegible]すいということがわかってもらえただろうか。

ここで説明した対応やテクニックを知っていれば当然知らないよりも有利に闘えることは間違いない。しかしお互い同じ知識やテクニックを持っているならば読み合いが勝負を決める重要な要素になる。

同キャラ対戦はプレイヤー自身によって勝負が決まるぞ！だから[illegible]ライトを持って[illegible]おう！

ここに50円
切手をはっ
てください

郵便はがき

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル4F

株式会社 新声社
ゲーメストEX
編集部行

(ふりがな)
お名前

年齢 (　　) 歳
性別 (男・女) ※

ご住所 〒 □□□-□□ 電話 (　　)

①小学 (　　) 年 ②中学 (　　) 年
③高校 (　　) 年 ④大学 (　　) 年
⑤社会人 ⑥その他 (　　)

※の部分は○でお囲みください

キリトリ線

ここに50円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル3F

株式会社 新声社
君こそ GAMEST 行
(7月30日号)

(ふりがな)
お名前

年齢 (　　) 歳
性別 (男・女) ※

ご住所 〒 □□□-□□ 電話(　　)

※都道
府県

①小学 (　　) 年 ②中学 (　　) 年
③高校 (　　) 年 ④大学 (　　) 年
⑤社会人 ⑥その他 (　　)

※の部分は○でお囲みください

キリトリ線

郵便はがき

ここに50円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル4F

株式会社 新声社
ゲーメストEX
編集部行

(ふりがな)
お名前

年齢 (　　) 歳
性別 (男・女) ※

ご住所 〒 □□□-□□ 電話 (　　)

※都道
府県

①小学 (　　) 年 ②中学 (　　) 年
③高校 (　　) 年 ④大学 (　　) 年
⑤社会人 ⑥その他 (　　)

※の部分は○でお囲みください

キリトリ線

ゲーメストEXアンケート PART2

①あなたが持っている次世代機に、マルをつけて下さい。

セガサターン、プレイステーション、PC-FX、
3DO、NEO・GEO(CD)

② ①でマルをつけた方に聞きます。もう1台欲しいと思う次世代機にマルをつけて下さい。

セガサターン、プレイステーション、PC-FX、
3DO、NEO・GEO(CD)
その他（　　　　）

③どんなジャンルのゲームをプレイしたいと思いますか？
（いくつでもマルをつけて下さい。）

・アクション・レースもの・クイズ・格闘アクション
・スポーツもの・ボードゲーム・RPG
・アドベンチャー・サウンドノベル・シューティング
・パズル・成人向けゲーム・シュミレーション
・麻雀・トランプ・囲碁等・その他（　　　　）

④その他「ゲーメストEX」に対する、ご意見、ご要望がありましたら、お書き下さい。

※抽選で50名様に、「ゲーメストEX」オリジナルテレカをプレゼントします。

キリトリ線

ゲーメストＥＸアンケート

読者コーナーのタイトルは、どんなものがいいか、いくつでも書いてね。

一番いける次世代機はこれだ！というものをひとつ答えてね。

こんな企画なんかどうだってなものを書いてくれ。

次世代機のゲームで、お気に入りのソフトを書いてね。

キリトリ線

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名			
スコア	PTS.	月　日	達成
面数		備考（タイム・残機）	
難易度 機数設定			

ゲームセンター	名前			
	住所		電話	

スコアネーム	
得点効率・稼ぎのポイントなど	

以上のスコアを記録したことを証します。

店長	㊞

キリトリ線

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	月〜金曜日 AM10:00〜PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1,2,3年コース)
単科	月・木曜日 午前 AM10:00〜PM12:30 午後 PM6:30〜PM9:00	ゲーム企画コース、ゲームシナリオコースの2つのコースがあります。

サウンドクリエイター養成講座

全日制	月〜金曜日 AM10:00〜PM4:00	サウンドクリエイター志望者の為に設けられたゲーム作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。(1,2年コース)
単科	月・木曜日 PM1:00〜4:00 PM6:30〜9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

CD-ROMマルチメディア映像クリエイター養成講座

全日制	月〜金曜日 AM10:00〜PM4:00	マッキントッシュを使用しながら、将来マルチメディア業界を先導しようという志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。
単科	月・木or火・金曜日 AM10:00〜PM4:00 PM6:30〜9:00	サウンドクリエイトコース、マックプログラミングコースの2つのコースがあります。

1 2 3 4

Edit

真実の勝利!!



当学院卒業生第1号高橋君、佐々木君です。
ゲームデザイナー養成講座全日制1年コース
本年3月卒業です。
卒業後、直ちに就職活動開始一週間後、
ゲーム会社に応募（1社目）
一発合格しました。現在勤務中！

たった一年でもゲーム会社に就職させることができる当学院のすごさが証明されました。



今、人々が語りはじめた



通信教育講座募集中!

[初心者コース]

■プログラミングの経験の無い方向け
Aコース

■BASICをマスターした方向け
Bコース

■プログラミングの経験の無い方向け
Cコース

[経験者コース]

■BASICゲームプログラミングコース
■C言語ゲームプログラミングコース
■アセンブラゲームプログラミングコース
■ゲームデザイナーコース

サウンドクリエイター講座

■サウンドコンポーザーコース
■サウンドドライバー作成コース

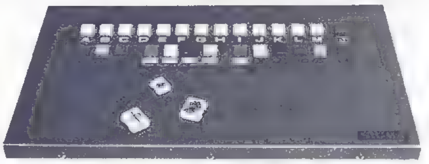
7月生願書受付中!

◇全日制1年、2年、3年コース
月曜日〜金曜日
AM10:00〜PM4:00

◇単科コース
月曜日と木曜日もしくは
火曜日と金曜日の週2回又は、
土曜日の週1回
AM10:00〜PM12:30　PM6:30〜9:30

ビデオゲーム・コントロールボックスの決定版 AV-5000

音は➡ステレオ基板に対応ですのでこれ以上の音は望めません!!
色は➡クッキリと鮮やかなRGBと同じくらいの色彩のS端子対応!!
基板➡Σ-8000を使用すればストリートファイターⅡにも対応!!



大型マージャン用パネル

コントロールボックスに差し込むだけでOK(接続コード付)

型番MST-8　¥9,800(350×200㎜)

●シグマ用ハーネスを作ってくれる会社名●

R&K 052(732)3874／イエローバッグ 075(343)4860
宇宙堂 052(916)1407／ゲームファンタジー 0284(62)6926
クエスト0276(63)4766／ソフトショップマリオ0263(36)5536
㈱TAMAYA 03(3323)9911／テクナート 06(643)7641
トライ 03(5295)0667／メッセサンオー 03(3255)3453
ハッピー商会 0798(71)2910／ロータスプレス 03(3760)6630



* AV-5000をテレビのオーディオとビデオ端子に接続するだけですから簡単です。
* 別売のPRO-STICKと接続しますので連射OK。
* 音はテレビのスピーカーから出ますので違和感がありません。
* 超小型(縦125×横200×奥95ミリ)。

☆☆別売コード☆☆

RGB21コード	¥3,500
RGB15コード	¥5,000
S端子コード	¥2,500
VHFコード	¥2,000

☆☆便利な1.5m延長コード☆☆

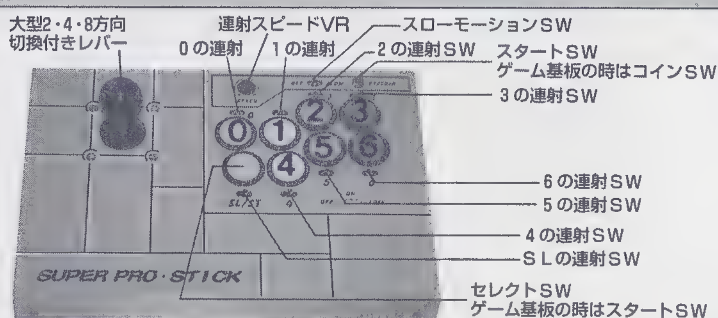
RGB21延長コード	¥5,000
RGB15延長コード	¥5,000

注意:スティックは Σ-8000以外は使用出来ません。

型番AV-5000 ¥26,000 付属品:テレビ接続用ビデオコード&スティック接続コード1本

究極のSUPER PRO-STICK!!

すべてのSWを任意に設定できます。又、同時押しのSWも任意に設定できます。



寸法 320×220×30㎜　重量 1.5kg

型番 Σ-8000TB　¥15,800

注意:本体だけでは使用できません
別売りのコードが必要です。

別売コード



Σ8000専用

*スーパーファミコン用コード(型番SF)	¥4,000
*3ボタン用メガドライブコード(型番MD3)	¥2,000
*6ボタン用メガドライブコード(型番MD6)	¥4,000
*2ボタン専用PCエンジンコード(型番PC2)	¥2,000
*6ボタン専用PCエンジンコード(型番PC6)	¥4,000
*マスターシステム用コード(型番MM)	¥2,000
*パソコン用コード(型番PP)	¥1,500
*コントロールBOX接続用コード(型番AS)	¥2,500
*サターン用コード(型番ST)	¥4,000

Σ-8000TURBOの特徴

* 別売のコードを差し替えるだけで、サターン・スーパーファミコン・メガドライブ・PCエンジン・パソコン・ビデオゲームとほとんどのコンピューターに使用できます。
* すべて業務用のパーツを使用していますので、操作性・耐久性ともバツグンです。
* 連射スピードを連続的に変えることができます。
* 金属ケースならではの重量感と安定感があります。

★★★★★　新製品　★★★★★

サターン用コード……¥4000

注意:Σ-8000専用です。
以前のスティックには使用できません。

お申込方法

* 商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名、型番をはっきり書いてハガキでお申し込みください。
* 送料は全国一律600円です。
* お急ぎのかたはお電話でお申し込みください。
* 代金は商品と引き換えにお支払いください。
* お電話のないかたは商品金額を現金書留でお送りください。
* 商品到着後1週間以内なら返品自由です。なおその場合配送料はお客様負担になります。
* アフターサービスは完全ですから安心してご使用できます(3ヶ月間保証書付)。

★★ステレオ基板用ハーネス★★

●ネオジオ用	¥3,500
●コナミ用	¥3,500
●システムⅠ用	¥3,500
●システムⅡ用	¥4,000

注意

以前の別売りコードやコントロールBOX接続用コードはΣ-8000には使用できません。
コードの注文はスティックの型番を書いて注文してください(Σ-8000用とかΣ-6000用とか)。

〒673-05
兵庫県三木市志染町広野5丁目293
シグマ電子
TEL.0794(84)0476

NEO·GEO 通信販売 SNK代理店

全国に宅配いたします

NEO·GEO



新型コントローラー2個付属

24%OFF 50台限り

☆ネオジオCD本体
定価¥49,800
➡ ¥29,800
(税込¥30,690)



☆ネオジオ本体
定価¥48,800
➡ ¥22,800
(税込¥23,480)

先着20名様
(本体お買上げのお客様に限りメモリーカード ¥980 にてサービス致します。)

新作予約受付中!/オール25%OFF
- ワールドヒーローズパーフェクト(7月21日発売) 定価¥8,800➡ ¥6,600 (税込¥6,800)
- 天外魔境真伝(8月中旬発売予定)
- ザ・キング・オブ・ファイターズ'95(9月発売予定)
- ソニックウイングス3(9月発売予定)



新発売

◀ワールドヒーローズパーフェクト
定価¥29,800
➡ ¥22,330
(税込¥23,000)

新作予約受付中
- 天外魔境真伝(7月下旬発売)
- ザ・キング・オブ・ファイターズ'95(8月中旬発売)
- ソニックウイングス3(8月下旬発売)

人気CDソフト大激安!

タイトル	定価	価格	税込
●風雲黙示録	定価¥8,800➡	¥6,600	(税込¥6,800)
●餓狼伝説3	定価¥8,800➡	¥6,600	(税込¥6,800)
●ダブルドラゴン	定価¥7,800➡	¥5,806	(税込¥5,980)
●ギャラクシーファイト	定価¥7,800➡	¥5,806	(税込¥5,980)
●得点王3	定価¥7,800➡	¥5,806	(税込¥5,980)

激安CDソフト(56%〜75%OFF)各30枚限り

タイトル	定価	価格
●真・サムライスピリッツ	定価¥8,800 ➡	¥3,980
●サムライスピリッツ	定価¥7,800 ➡	¥1,980
●ビューポイント	定価¥5,800 ➡	¥1,980

カセット大激安!(オール税込)

タイトル	定価	価格
●龍虎の拳2	定価¥29,800➡	¥3,980
●真・サムライスピリッツ	定価¥29,800➡	¥4,980
●クイズ大捜査線	定価¥16,800➡	¥5,980
●ダンクドリーム	定価¥28,000➡	¥6,980
●クイズ・キング・オブ・ファイターズ	定価¥29,800➡	¥14,800
●得点王3	定価¥29,800➡	¥14,800
●ギャラクシーファイト	定価¥29,800➡	¥15,800
●ダブルドラゴン	定価¥29,800➡	¥19,800
●ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	定価¥29,800➡	¥21,800
●餓狼伝説3	定価¥32,000➡	¥22,800
●風雲黙示録	定価¥29,800➡	¥22,800

¥2,980(税込)コーナー: 餓狼伝説2、フットボールフレンジー、ミューテイション・ネイション

ネオジオCDラインナップ(オール25%OFF〜、税込)

価格	タイトル
定価¥7,800 ¥5,980	●餓狼伝説スペシャル●ファイターズヒストリーダイナマイト●得点王2●龍虎の拳2●ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
定価¥6,800 ¥4,980	●龍虎の拳●餓狼伝説2●ソニックウイングス2●パズルボブル●トップハンター●ワールドヒーローズ2 JET●痛快ガンガン行進曲
定価¥5,800 ¥4,480	●ダンクドリーム●戦国伝承●戦国伝承2●ゴーストパイロット●ラストリゾート●サッカーブロール●フットボールフレンジー●餓狼伝説●ファイヤースープレックス●パワースパイクスII●フライングパワーディスク●2020年スーパーベースボール●クイズ・キング・オブ・ファイターズ●ベースボールスターズ2●キングオブザモンスターズ2●雀神伝説●ミューテイション・ネイション●クロススウォードII
定価¥4,800 ¥3,700	●ラリーチェイス●ASO II●ニンジャコンバット●ナム-1975●麻雀狂列伝●バーニングファイト●トッププレイヤーズゴルフ●ザ・スーパースパイ●ラギ●ジョイ・ジョイ・キッド●リーグボーリング●ニンジャコマンドー●マジシャンロード●ワールドヒーローズ●ライディングヒーロー

パーツ NEO·GEO/NEO·GEO CD共通(税込)

商品	定価	価格
●ファイティングスティックNEO II	定価¥5,980	¥4,980
●コントローラープロ	定価¥3,900	¥3,620
●ネオジオCDコントローラー	定価¥1,800	¥1,670
●RFコンバーター	定価¥2,600	¥2,600
●RGBケーブル	定価¥2,200	¥2,200
●モノラルAVケーブル	定価¥1,200	¥1,200
●ネオジオ用アナログRGB/SユニットX NEO-1	定価¥7,600	¥6,980
●メモリーカード(ネオジオ用)	定価¥3,300	¥1,980

SEGA SATURN



☆セガ サターン
バーチャファイター リミックス付
定価¥34,800 ➡ TEL

新作ソフト予約受付中!!(15〜17%OFF)

発売日	タイトル	定価	価格	税込
7/7	ダークシード	定価¥5,800➡	¥4,835	(税込¥4,980)
7/14	バーチャファイター リミックス	定価¥3,400➡	TEL	
7/14	学校の怪談	定価¥5,800➡	¥4,835	(税込¥4,980)
7/21	リグロードサーガ	定価¥5,800➡	¥4,835	(税込¥4,980)
7/28	クロックワークナイト〜下巻〜	定価¥4,800➡	¥4,080	(税込¥4,200)
7/28	実況パワフルプロ野球'95開幕版	定価¥5,800➡	¥4,835	(税込¥4,980)

セガ サターン ソフトラインナップ(オール税込)

価格	タイトル
定価¥8,800 ¥7,700	●ペブルビーチゴルフリンクス●エミットシリーズ●スーパーリアル麻雀PV(18才以上)
定価¥7,800 ¥6,830	●プリティファイターX●ミスト●柿木将棋●RAMPO(ランポ)
定価¥6,800 ¥5,980	●パンツァードラグーン●GOTHA(ゴータ)●上海●ダイダロス●ビクトリーゴール●サイドポケット2●アイドル雀士スーチーパイスペシャル●ゲイルレーサー
定価¥5,800〜8,800 ¥4,980	●デイトナUSA●輝水晶伝説アスタル●ブルーシード●バーチャルハイドライド●バーチャファイター●バトルモンスターズ●グランチェイサー●デジタルピンボール●完全中継プロ野球グレイテストナイン●真説・夢見館●極上パロディウスだ!●ボボイっとへべれけ●ワンチャイコネクション
定価¥4,800 ¥4,200	●新・忍伝●平成天才バカボン(7/7発売予定)●クロックワークナイト〜上巻〜

- ●バーチャスティック 定価¥4,800 ➡ ¥4,350 (税込¥4,480)
- ●ファイティングスティックSS 定価¥5,980 ➡ ¥4,835 (税込¥4,980)

中古コーナー

機種	タイトル	販売価格
NCD	●ネオジオCD本体(限定モデル)	¥29,800
NCD	●ネオジオCD本体	¥26,800
NG(カセット)	●ネオジオ本体(10台限り)	¥12,800
NG(カセット)	●風雲黙示録	¥19,800
NG(カセット)	●餓狼伝説3	¥19,800
NG(カセット)	●ダブルドラゴン	¥17,800
NG(カセット)	●ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	¥15,800
NG(カセット)	●ギャラクシーファイト	¥14,800
NG(カセット)	●クイズ・キング・オブ・ファイターズ	¥12,800
NG(カセット)	●得点王3	¥12,800
NG(カセット)	●ダンクドリーム	¥5,980
NG(カセット)	●真・サムライスピリッツ	¥3,980
NG(カセット)	●龍虎の拳2	¥2,980
NG(カセット)	●餓狼伝説スペシャル	¥2,980
NG(カセット)	●サムライスピリッツ	¥1,480

※その他セガサターン・SF・中古多数あり!
※中古の価格は変動しますので、必ずTELにてご確認下さい。

PC-FX



☆NEC PC-FX
定価¥49,800
40%OFF
先着20台限り
¥29,800
(税込¥30,690)
(但し、対応ソフトを2本以上お買上げのお客様に限ります。)

PC-FX対応ソフト(税込)

タイトル	価格
●バトルヒート	¥6,480
●卒業II	¥6,480
●チームイノセント	¥7,980
●麻雀悟空/天竺	¥5,980
●全日本プロレス クイーン・オブ・クイーンズ	¥7,480
●紺碧の艦隊	¥6,980
●リターン・トゥ・ゾーク	¥7,480
●FXパッド	¥2,760

☆NEC DUO-R
定価¥39,800
¥14,800
(税込¥15,240)

DUO-R対応ソフト

- ●銀河お嬢様伝説 ユナ2 定価¥7,800 ➡ TEL
- ●風の伝説 ザナドゥII 定価¥9,800 ➡ ¥7,570 (税込)
- ●天地無用 定価¥8,200 ➡ ¥6,330 (税込)
- ●同級生(7月28日発売) 定価¥8,800 ➡ ¥6,800 (税込) (予約受付中!)

☆パイオニア
レーザーアクティブ+MEGA-LDパック 合計定価¥128,800
30%OFF ¥89,800 (税込¥92,480)

ソフト在庫大処分!!¥980〜

MEGA-LD対応ソフト(税込)

タイトル	価格
●スペースバーサーカー(海外版)	¥980
●ロケットコースター	¥980
●トライアッドストーン	¥980
●スペースバーサーカー	¥1,980
●ピラミッドパトロール	¥2,980
●ハイローラーバトル	¥2,980
●バック・トゥ・ザ・江戸	¥3,980
●ハイパリオン	¥4,980
●ゴーストラッシュ	¥4,980
●3Dミュージアム	¥5,980
●ドン・キホーテ	¥8,580

LD-ROM²対応ソフト(税込)

タイトル	価格
●クイズエコノザウルス	¥1,980
●ヴァジュラ	¥2,980
●美イリュージョンコレクション 坂木優子	¥2,980
●ヴァジュラ弐	¥4,980
●ブルーシカゴブルース	¥4,980

中古

タイトル	価格
●ドライアッドストーン(MEGA-LD)	¥480
●エンジェルメイト(LD-ROM²)	¥1,980
●ドラドラパラダイス(LD-ROM²)	¥1,980

☆SANYO
3DO TRY(フロントローディング) 定価¥54,800
46%OFF ¥29,800 (税込¥30,690)

☆PANASONIC
3DO·R·E·A·L FZ-10 定価¥44,800
33%OFF ¥29,800 (税込¥30,690)

3DO対応ソフト オール20%OFF

☆セガ SUPER32X 定価¥16,800
24%OFF ¥12,800 (税込¥13,180)

32X新品ソフト(税込)

タイトル	定価	価格
●モータルコンバット	定価¥9,800 ➡	¥6,980
●36グレイトホールズ	定価¥8,800 ➡	¥5,980
●ステラ アサルト	定価¥7,800 ➡	¥5,980
●カオティクス	定価¥7,800 ➡	¥4,980
●サイバーブロール	定価¥7,800 ➡	¥4,980
●テンポ	定価¥7,800 ➡	¥4,980
●ドゥーム	定価¥7,800 ➡	¥4,980
●V.R.DELUXE	定価¥8,800 ➡	¥4,980
●メタルヘッド	定価¥7,800 ➡	¥4,980
●スターウォーズアーケード	定価¥8,800 ➡	¥3,980
●アフターバーナーコンプリート	定価¥4,980 ➡	¥2,980
●スペースハリアー	定価¥4,980 ➡	¥2,980

支払方法

①代引(商品代金+送料800円〜 +代引手数料400円〜)
商品を配達する運転手さんにお金を支払う方法です。

②現金書留(商品代金+送料800円〜)
お近くの郵便局からお金を送って頂く方法です。但し、入金確認後の出荷となります。

㊟必ずTELにてお名前等の登録後お送り下さい。

通販専用 ☎(052)482−3093
受付時間 11:00〜21:00
定休日 毎週水曜日(水曜日が祝日の場合は営業致します)

㊟
- ●商品発送後のキャンセルは往復の送料を頂きます。
- ●商品の受取後の返品・交換はできません。(新品故障の場合はメーカーが保証します。)



TVゲーム専門店
一休さん Group
本店 〒453 名古屋市中村区新富町2-4-20

お近くのお客様はご来店下さい
㊟通信販売は本店のみです

- 御器所店●名古屋市昭和区石仏町(御器所西友・南) ☎841-6286
- 八田店●名古屋市中村区並木町(近鉄八田駅・西) ☎411-3690
- 南区店●名古屋市南区鳥栖町(桜本町交差点・北) ☎824-0054
- 大曽根店●名古屋市北区東大曽根(大曽根交差点・北) ☎915-8842

戦力増強につきスタッフ募集!!

即戦力としての活躍を期待しています！

職　　種　①グラフィックデザイナー
②３Ｄグラフィックデザイナー
③プログラマー

内　　容　①ゲームキャラクター、背景などのデザイン。
②ゲームキャラクター、背景などのデザイン。
③ゲームソフトのプログラミング。

資　　格　高卒以上　30歳位までの方。
①経験者優遇
②経験者優遇
③アセンブラ(CASLを除く)およびC言語わかる方。
MACの分かる方優遇。

給　　与　当社規定により優遇します。※３ヶ月の試用期間あり。

待　　遇　昇給年１回　賞与年２回　交通費全額支給　食事、役職、技術手当　各種社会保険完備、退職金制度、社内旅行。

勤務時間　10：00〜19：00

休日休暇　週休２日制(日曜、祝日、第２、３、４土曜日)
有給休暇、夏期、年末年始休暇。

応　　募　履歴書に、希望する職種を明記の上、お送り下さい。

必要書類　履歴書以外に下記の必要書類をお送りいただきます。
①カラーイラスト３点及びドット絵データ数点(MAC又は98のアプリケーション形式)。職務経歴書。
②作品数点（MACのPICT形式におとしたもの)。職務経歴書。
③使用可能言語一覧表、職務経歴書。
(作品はご返却します)

●応募書類送付先

〒607　京都市山科区西野広見町32-2　リネンビル3Ｆ

富貴商会

お問合せは TEL 075-595-1136 担当：中村

怪傑ヤンチャ丸	¥5,000	ソルダム	¥7,500	ブイファイヴ	¥15,000
海底大戦争	¥35,000	ビッグストライカー	¥8,000	F／A	¥18,000
ギャロップ	¥9,000	ファンタズム	¥10,000	エメラルディア	¥18,000
ぐっすんおよよ	¥23,000	イチダントアール	¥40,000	タンクフォース	¥10,000
ジオストーム	¥30,000	グランドクロス	¥15,000	ティンクルピット	¥20,000
大工の源さん	¥15,000	タントアール	¥12,000	ナックルヘッズ	¥18,000
ななめでマジック	¥12,000	バンクパニック	¥35,000	ネビュラスレイ	¥30,000
ブレイゾン	¥3,000	ぷよぷよ	¥35,000	ウルトラマン	¥3,000
マッドシャーク	¥30,000	モンスターレア	¥15,000	マクロス	¥18,000
IQブロック	¥15,000	ずんずん教の野望	¥30,000	マジンガーZ	¥35,000
サンダードラゴン2	¥30,000	カダッシュ	¥10,000	スーパーバレー'91	¥15,000
ギャルズパニック	¥15,000	スラップショット	¥18,000	ソニックウイングス	¥18,000
マジカルクリスタル	¥5,000	ダブルドラゴン	¥8,000	ターボフォース	¥15,000
キャデラックス	¥28,000	シャドウフォース	¥15,000	ハットリス	¥3,000
クイズ&ドラゴンズ	¥20,000	クイズココロジー2	¥5,000	ラピッドヒーロー	¥30,000
ぷにっきいず	¥10,000	ボンジャック	¥15,000	バンダイク	¥8,000
スカッシュ	¥5,000	サイドポケット	¥8,000	ムスタング	¥12,000
極上パロディウス	¥60,000	デスブレイド	¥10,000	バトルクロード	¥20,000
サプライズアタック	¥6,000	バルダーダッシュ	¥12,000	魔法大作戦	¥25,000
ヘクシオン	¥5,000	魔境戦士	¥6,000	疾風魔法大作戦	¥35,000
サイバトラー	¥18,000	フィグゼイト	¥12,000		

今月の超目玉

エイトフォース
¥12,800
グレートスラッガーズ
¥8,800

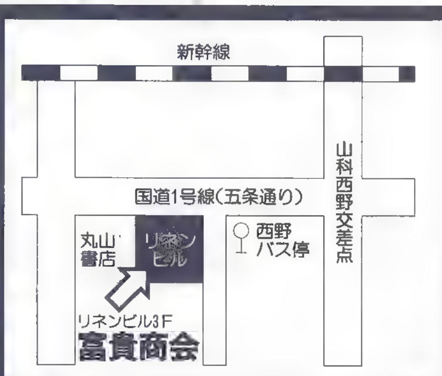
7月5日10:00AMからの電話予約になります。
(それ以前の受付は出来ません)

営業時間 AM10:00〜PM7:00
日･祝、第 2･4 土曜日定休

振込先：京都市信用金庫山科支店
普通No.462446
富貴商会　高橋靖和

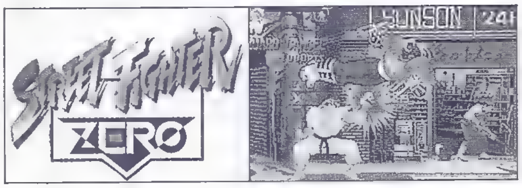
TEL. 075-595-1136(代)
FAX. 075-595-1139
問い合わせ歓迎!!

アミューズメント機器総合商社
富貴商会
Fuuki Co.,Ltd.
〒607 京都市山科区西野広見町32-2　リネンビル　3F



ナント家のTVでゲーセンゲームがプレイできる。君も最上級のゼイタクを味わってみよう!!

★始めるのは簡単。コントロールボックスと基板とハーネスを買えば、あとはTVにつなげるだけで遊べてしまうのだ!!



バーチャファイターリミックス新発売!! ¥特価
S・リアル麻雀PV(新品)再発売。はっきり言って超絶特価。急げ!!

カプコンCPシステムII

ストリートファイターZERO	新発売
ストリートファイターザムービー	大特価
サイバーボッツ	大特価
ヴァンパイヤハンター	大特価
X−MEN	大特価
エイリアンVSプレデター	大特価
ダンジョンズ&ドラゴンズ	大特価
スーパーSFIIX	大特価
パワードギア	大特価

その他・カートリッジもあり

R−TYPE・LEO	17,000
阿修羅ブラスター	9,000
アルチメイトテニス	15,000
アンダーカバーコップス	22,000
アッポー	20,000
イーアルカンフー	12,000
怒(P付)	20,000
ヴィマナ	9,000
ウルトラマンクラブ	3,500
ヴァンガードII	50,000
WIZ	60,000
SDガンダム	4,000
SDガンダム・ネオバトル	4,000
Xマルチプライ	10,000
X−MEN(コナミ)	25,000
エイトフォース	18,000
女三四郎	25,000
お天気パラダイス	12,000
おいしいパズルいりませんか	3,000
カイロスの館	7,000
カルテット(海外)	10,000
カンガルー(海外)	14,000
カプコンワールドクイズ2	7,000
カルテット2	15,000
ガイアポリス	20,000
ガンスモーク	28,000
ギャングウォーズ	2,000
キングオブザドラゴンズ	16,000
キャプテンコマンドー	20,000
機動戦士ガンダム EX−REVUE	16,000
機動戦士ガンダム	5,000
ギャリバン	6,000
強行突破(海外)	4,500
銀河任侠伝	25,000
クラッチヒッター	2,500
クイズ激烈スクランブル	3,000
クライムファイターズ2	8,000
クイズココロジー2	3,000
ぐっすんおよよ	6,000
クイズ&ドラゴンズ	8,000
クイズ365	5,000
グレートラグタイムショー	35,000
クレイジークライマー2	45,000
ゴジラ	10,000
ゴークスP付	18,000
ゴールデンアックスII	28,000
コットン	15,000
豪血寺一族2	26,000
極上パロディウス/パラダイス価	
ザクソン	22,000
サンダーゾーン	13,000
最後の忍道	13,000
サイバトラー	18,000
サンダークロス	22,000
鮫/鮫/鮫	15,000
サンドスコーピオン	5,000
シークレットエージェント	10,000
ジョイフルロード	28,000
ジャイラス(海外)	9,000
ジャングルキング	30,000
新入社員とおる君(海外)	6,000
ジンジンジップ	10,000
上海	7,000
上海II	15,000
疾風魔法大作戦	出血価
スペースインベーダーDX	20,000
SF−II	6,000
SF−IIダッシュ	7,000
SF−IIダッシュターボ	9,000
スクランブルフォーション	25,000
スーパーピンボールアクション	6,000
スーパーザクソン	22,000
スーパー魂斗羅	35,000
スーパー上海	12,000
戦場の狼(海外)	5,000
セクションZ	15,000
セイブカップサッカー	9,000
ゼロチーム	18,000
ゼクセクス	28,000
戦国エース	25,000
ソニックブーム	15,000
ソニックウイングス	9,000
タンブルポップ	3,500
タフターフ	6,000
闘いの挽歌	28,000
ダイナマイトダックス	33,000
タントアール	たくさんある価
ダークシールII	13,000
タスクフォースハリアー	6,000
達人王	16,000
タイムパイロット '84	20,000
TANK(P付)	30,000
タイガーヘリ	3,000
チョップリフター(海外)	10,000
チャイニーズヒーロー	3,000
ツインビーヤッホー/	116,000
ティップタップ(海外)	20,000
テトリス	8,000
テラクレスタ	5,000
天地を喰らうII	20,000
テディボーイブルース	35,000
特殊部隊ジャッカル(海外)	10,000
トップランキングスターズ	6,000
トライゴン	15,000
ドンキーコング	TEL
虎への道	5,000
トライアウト	1,000
ドギューン	9,000
トリデ	6,000
ナックルジョー	12,000
ナイトストライカー(スティック付)	135,000
ナイツオブザラウンド	17,000
バーニングライバル	15,000
ハンバーガー(海外)	10,000
ハイパーオリンピック(海外)	4,000
バトルシャーク	8,000
バイオレンスファイト	15,000
バトルクロード	14,000
バンクショット	3,000
ハットトリックヒーロー93	13,000
バトルレーサー仮面ライダー	5,000
ハイパーデュエル	18,000
バブルシンフォニー	TEL
バブルシンフォニー(カートリッジ)	18,000
パーフェクトビリヤード	3,000
必殺無頼拳(海外)	8,000
フェニックス	28,000
プレアデス(海外)	13,000
フロッガー	18,000
プレミアサッカー	20,000
プログレス	15,500
フラワー	15,000
ファイターズヒストリー	3,000
フラックアタック	13,000
ブロックブロック(P無)	2,000
ファイナルスターフォース	15,000
フロントライン	15,000
フューチャースパイ	25,000
フック	15,000
ぽいっと	5,000
ぽとぽと	3,000
ポンポコ(海外)	28,000
ポケットギャル	3,000
ボンバーマン	4,000
マジックソード	25,000
マーシャルチャンピオン	16,000
マジェスティック12	6,000
魔界村	19,000
マッスルボマー	15,000
マグマックス	6,000
マンハッタン24分署	4,000
マウサー(海外)	18,000
MrDo/(アンプなし)	12,000
ミッション660(海外)	20,000
ムーンパトロール(海外)	12,000
メジャータイトル	7,000
メガゾーン(海外)	9,000
迷宮ハンターG(海外)	9,000
USネイビー	25,000
妖獣伝	5,000
妖魔忍法帖	3,000
ラストミッション(海外)	18,000
ライトブリンガー	32,000
雷牙	7,000
雷電	18,000
リタンオブザインベーダー	18,000
レディバグ(アンプなし)	15,000
レディバグ(アンプ付)	20,000
レインボーアイランドEXTRA	20,000
ロストタンプ	20,000
ロボコップ2	15,000
ロボレス2001	20,000
ワイルドファング(海外)	5,500
ワールドウオー(海外)P無	18,000
ワールドカップ '94	12,000
ワンダーボーイ	6,000

ナムコ

ティンクルピット	9,000
ネビュラスレイ	21,000
ドラゴンセイバー	30,000
トイポップ	70,000
ドラゴンスピリット	55,000
デンジャラスシード	15,000
ナックルヘッズ	15,000
ランパート	5,000
スーパーワールドコート	8,000
ニューマンアスレチック	13,000
マッハブレイカーズ	50,000
F/A	17,000
グレートスラッガーズ	3,000
スカイキッド	40,000
クイズ魔Q大冒険	2,000
ギャラクシアン(海外)	13,000
ピストル大名	12,000
バラデューク	35,000
イシターの復活	ベラボー価
ベラボーマン(ベラボSW付)	TEL
ディグダグ	25,000
ゼビウス	28,000
ギャプラス	28,000

麻雀

夏物語	3,000
麻雀遊技	3,000
麻雀学園	3,000
プリンセスリーグ	5,000
スーパーマル禁版	20,000
早くやってよ	2,000
ギャル10連発	5,000
麻雀刺客(2コネ)	2,000
セーラーウォーズ	22,000

業務用NEO-GEO

KOF '95	予約受付中
MV-1～1FZハード中古	特価

ハードお買上げの方に
ダメダメソフトサービス!!

パワースパイクII	5,000
ぐるりん	3,000
パニックボンバー	3,000
ビューポイント	8,000
痛快GANGAN行進曲	4,000
KOF '94	特価
真サムライスピリッツ	5,000
餓狼伝説3	特価
クイズキングオブファイターズ	5,000

その他、倉庫の半住人ソフト多数。

ボードA



ボードマスター ¥44,800

ジャックスとオリエントコーポレーションのクレジット取り扱い中です。
セガアストロシティ筐体、新、中古の基板がローンでお買い求めになれます。
又、ボックスの買取、販売も行なってます。

宇宙堂おすすめのゲーセンへ今すぐGO!!
新作早い、ヤンキーは来ない、安いオール10～30円
名古屋は天白区八事交差点のももたろう
名古屋は昭和区曙通のゴジラ屋
春日井は不二ケ丘のゲームセンターリサ

セガ29インチ



アストロシティ筐体(新品)
¥特価

シグマ電子

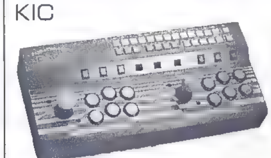


AV-5000 ¥26,000



シグマ-8000 ¥15,800

KIC



パナツインロング ¥38,000

購入方法
TELにて在庫・価格確認をして下さい。

通販は
TEL注文後、現金書留で代金＋送料800円を御送金下さい。
ヤマトコレクトサービス(代引)も取り扱っております。

店売は
来社前日にTEL予約してからおこし下さい。

新品大特価・中古品のみ消費税サービス・買取も行なってます。

〒462 名古屋市北区下飯田4-6-2
TEL受付 朝9:30～深夜12:00
店売は8:00まで
在庫リストは80円切手×2を封書で請求して下さい。

(株)宇宙堂
TEL052-916-1407
FAX052-916-1502

JACCS
Orico
ローンもOK

大特価市! 在庫基板大放出!!

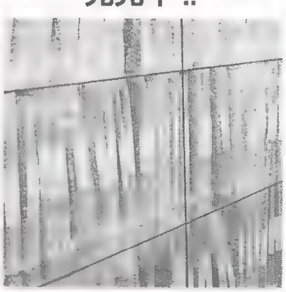
300円より

～ソフトランド秀和最新在庫価格表一覧～＊価格は税別です＊

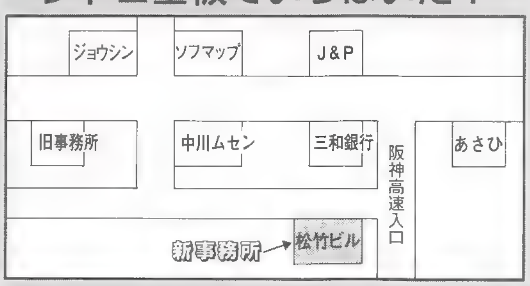
〈コナミ〉	
アステリスク	¥30,000
クライムファイターズ	¥19,800
ゴルフィンググレイツ	¥18,000
恋のホットロック	¥140,000
極上パロディウス！	¥65,000
ガイアポリス	¥28,000
餓流禍	¥28,000
少林寺への道	¥10,000
シティボンバー	¥28,000
スーパー魂斗羅	¥48,000
XEXEX	¥40,000
ニューメインスタジアム	¥22,000
パロディウスだ！	¥15,000
ハイパーオリンピック	¥20,000
バイオレントストーム	¥45,000
メガゾーン	¥9,800
メタモルフィックフォース	¥45,000
ミスティックウォーリアーズ	¥45,000
マーシャルチャンピオン	¥22,000
ロードファイター	¥10,000
魔獣の王国	¥100,000
〈タイトー〉	
鳴呼栄光の甲子園	¥20,000
カイザーナックル（ロム）	¥40,000
火激	¥5,000
スペースインベーダー	¥68,000
スーパーマン	¥30,000
タイガーヘリ	¥10,000
ダイノレックス	¥20,000
トップランキングスターズ	¥20,000
特殊部隊UAG	¥20,000
忍者キッズ	¥20,000
バイオレンスファイト	¥25,000
ハットトリックヒーロー'93	¥30,000
ハレーズコメット	¥20,000
バブルシンフォニー	¥130,000
バブルシンフォニー（サブ）	¥50,000
MJ-12	¥23,000
ラスタンサーガ	¥22,000
ラスタンサーガ2	¥48,000
ルナーク	¥15,000
レイメイズ	¥48,000
リターンオブザインベーダー	¥28,000
〈カプコン〉	
アレスの翼	¥20,000
ウィロー	¥98,000
F1ドリーム	¥7,500
エクスバニア	¥13,000
キャプテンコマンドー	¥30,000
サイドアーム	¥19,800
ストリートファイター	¥50,000
スーパーストII	¥40,000
スーパーストIIX	¥52,000
スーパーストIIX（ロム）	¥35,000
ストライダー飛竜	¥128,000
戦場の狼II	¥50,000
闘いの挽歌	¥36,000
大魔界村	¥88,000
天地を喰らう	¥48,000
天地を喰らうII	¥29,800
ヴァンパイアハンター	¥139,000
ヴァンパイアハンター（ロム）	¥109,000
ヴァンパイア	¥59,000
ヴァンパイア（ロム）	20,000
バース	¥25,000
マッスルボマーDUO	¥30,000
USネイビー	¥68,000
X-MEN	¥95,000
X-MEN（ロム）	¥75,000
〈アイレム〉	
R-TYPE LEO	¥18,000
ガンホーキ	¥10,000
大工の源さん	¥5,000
ボンバーマンワールド	¥38,000
ビジランテ	¥9,800
フック	¥45,000
メジャータイトル	¥32,000
リーグマン	¥45,000
〈ナムコ〉	
エメラルディア	¥10,000
ギャプラス	¥50,000
ギャラガ	¥98,000
グロブダー	¥98,000
クイズ島	¥28,000
コズモギャングザパズル	¥5,000
コズモギャングザビデオ(海外)	¥10,000
スーパーパックマン	¥98,000
スーパーワールドスタジアム'92	¥35,000
ワールドスタジアム'89	¥6,000
ワールドスタジアム'93	¥30,000
ゼビウス	¥38,000
ディグダグ	¥98,000
ドラゴンバスター	¥90,000
ドラゴンセイバー	¥80,000
スカイキッド	¥98,000
パックランド	¥150,000
パラデューク	¥98,000
Vシュート	¥48,000
フォゾン	¥200,000
タンクホース	¥15,000
ドルアーガの塔	¥150,000
ベラボーマン	¥150,000
ニューラリーX	¥150,000
マッピー	¥70,000
メトロクロス	¥70,000
未来忍者	¥80,000
ニューマンアスレチック	¥18,000
ローリングサンダーII（ロム）	¥3,000
リブルラブル	¥130,000
ネビュラスレイ（新品）	¥54,800
ワンダーモモ	¥150,000
〈データーイースト〉	
エドワードランディー	¥68,000
ウルフファング（海外）	¥50,000
クールドバスター	¥23,000
タンブルポップ	¥5,000
ダークシールII	¥25,000
デスブレイド	¥28,000
ドラゴン忍者	¥25,000
ドリームサッカー'94	¥70,000
ファイターズヒストリー	¥8,000
ポケットギャルDX	¥28,000
〈東亜プラン〉	
アウトゾーン	¥11,000
究極タイガー	¥14,800
ゴークス（レバー付）	¥5,000
フーピー	¥18,000
ヴィマナ	¥15,000
〈バンプレスト〉	
ウルトラマン	¥4,000
ウルトラマン倶楽部	¥6,000
機動戦士ガンダム	¥10,000
機動戦士ガンダムEX-REVUE	¥38,000
仮面ライダーバトルレーサー	¥6,000
ドラゴンボールZII	¥46,000
〈セガ〉	
ウォーリーを探せ	¥10,000
オーライル	¥9,800
コラムス	¥25,000
ゴールデンアックス ザ デュエル	¥130,000
スパイダーマン	¥30,000
スタックコラムス	¥15,000
ザ Jリーグ1994	¥30,000
タントアール	¥8,000
DJボーイ	¥22,000
テトリス	¥13,000
ポトポト	¥15,000
レッスルウォー	¥8,000
バーチャファイター（アストロ）	¥299,000
バーチャファイター（基板のみ）	¥150,000
〈ビデオシステム〉	
F1グランプリ	¥8,000
F1グランプリII	¥9,800
スーパーバレーボール	¥5,000
スーパーバレーボール'91	¥7,000
スーパーフォミュラー	¥3,000
ソニックウイングス	¥15,000
タオ体道	¥30,000
〈テクモ〉	
エイトフォース	¥30,000
サンダードラゴン	¥18,000
スーパーピンボールアクション	¥10,000
ファイナルスターフォース	¥30,000
ワールドカップ'90	¥8,000
ワールドカップ'94	¥35,000
リムロッキンバスケットボール	¥9,000
〈その他〉	
アームドF	¥10,000
大江戸ファイト	¥68,000
黄金の城	¥38,000
ガンマスター	¥60,000
クレイジークライマーII	¥78,000
コンバットライブズ	¥3,000
サンダー&ライトニング	¥5,000
サバイバルアーツ	¥50,000
疾風魔法大作戦	¥38,000
スカッシュ	¥5,000
セイブカップサッカー	¥20,000
テラクレスタ	¥10,000
ドリフトアウト'94	¥55,000
ドッヂボール	¥5,000
ビックストライカー	¥20,000
ブロックカーニバル	¥10,000
ブレイゾン	¥8,000
ボンピングワールド	¥8,000
ヘッドオン（JAMMA付）	¥80,000
ボンジャックツイン	¥29,000
ななめでまじっく！	¥50,000
マジカルクリスタル	¥3,980
五月陣戦	¥40,000
WWFレッスルフェスト	¥3,000
やんちゃ丸	¥10,000
ワールドラリー	¥40,000
〈麻雀〉	
グッとE雀	¥12,000
とってもE雀	¥8,000
ギャルの告白	¥5,000
イメクラ麻雀	¥28,000
麻雀競馬王	¥8,000
麻雀大予言	¥10,000
麻雀宣言	¥20,000
麻雀革命	¥5,000
麻雀やるならやらねば	¥8,000
麻雀アイドル放送局	¥6,000
麻雀ねるとん牌鯨団	¥6,000
麻雀ラマン	¥28,000
麻雀ミラージュ	¥38,000
麻雀パチンコ物語	¥15,000
麻雀フォーカス	¥6,000
麻雀ファンクラブ	¥3,000
恋のマジックポーション	¥6,000
スーパー麻版	¥38,000
プリティセーラー18禁	¥50,000
実録マルチ麻雀	¥20,000
セーラーウォーズ	¥25,000
こいこい	¥2,000
花札花の殻やぶり	¥10,000
LD麻雀（花札）	¥60,000
〈クイズ〉	
クイズ学問のすすめ	¥5,000
クイズF1 1・2フィニッシュ	¥6,000
クイズ人生劇場	¥38,000
クレヨンしんちゃん	¥8,000
クレヨンしんちゃん2	¥20,000
クイズ地球防衛軍	¥15,000
それいけココロジー	¥5,000
クイズTV合衆国Q&Q	¥5,000
クイズ魔Q大冒険	¥8,000
ハテナ？の大冒険	¥3,000
クイズ早押王座決定戦	¥40,000
クイズ殿様の野望	¥5,000
マジカルエラーをさがせ！	¥19,800
おいしいパズルはいりませんか	¥10,000
〈NEO·GEO〉	
得点王2	¥10,000
サッカーブロール	¥8,000
龍虎の拳	¥10,000
龍虎の拳2	¥8,000
ワールドヒーローズ2	¥5,000
ワールドヒーローズ2JET	¥15,000
ラギ	¥15,000
餓狼伝説	¥5,000
餓狼伝説2	¥10,000
餓狼伝説3	¥88,000
餓狼伝説スペシャル	¥12,000
2020年スーパーベースボール	¥5,000
ミューティションネイション	¥10,000
ファイターズヒストリーダイナマイト	¥10,000
トッププレイヤーズゴルフ	¥8,000
真サムライスピリッツ	¥28,000
トップハンター	¥8,000
ギャラクシーファイト	¥20,000
クイズ大捜査線	¥3,000
クイズキングオブファイターズ	¥10,000
パニックボンバー	¥15,000
サムライスピリッツ	¥10,000
パワースパイクスII	¥20,000

通信販売も、絶好調！　お電話にてご注文後、即発送。
代金は商品受取時にお支払いの代引きシステムをご利用ください。

ヴァンパイア
ハンター
発売中!!



ゲームセンターフェラーリ 3Fもオープン
レトロ基板でいっぱいだ！



あなたのFAXで中古基板情報を!!
24時間OK!!

●操作方法●

①まずはあなたのお近くの情報BOXナンバーの番号を呼び出して下さい。

札幌	011-210-6000	大阪	06-455-6000
仙台	022-268-6000	広島	082-223-6000
名古屋	052-453-6000	福岡	092-482-6000
東京	03-3940-6000		

②ソフトランド秀和のBOXナンバーを押して下さい。
220022# （シャープ）

③あなたのFAX番号を市外局番から押して下さい。
○○○○○○○○○○#(シャープ)
（やり直す場合0・#、続けて利用の場合1・#）

④#(シャープ)を押して下さい。（終了）

Soft Land
SHUWA Corporation

ソフトランド秀和
〈新住所〉大阪市浪速区日本橋5-14-9 松竹ビル6F
TEL 06-649-7177　FAX 06-649-7222

年中無休なのでお気軽に当店へお立ち寄りください。

ライバルは操作感覚!?



バーチャストライカー

今回はセットプレイとウラのスペースの攻防について説明しよう。

担当：フリーキック魔神
立衆多

セットプレイ指南 周りをよくみよう!

セットプレイとは、フリーキックやコーナーキックの総称である。頻繁にお目にかかるプレイではあるが、状況に応じた戦略を立ててプレイしている人はまだ少ないようだ。ハッキリ断言しよう。セットプレイを上手に利用することで、キミの得点力は格段にアップする!相手のミスからもらったチャンスを、確実に得点へと結びつけてライバルをあっと言わせてしまおう。

直接フリーキック

相手の反則によって得られるセットプレイのこと。いずれのボタンも使用可能なので、応用範囲はきわめて広い。

特にゴール付近でのフリーキックは大きな得点チャンス(守備時はもちろん大ピンチ)だ。

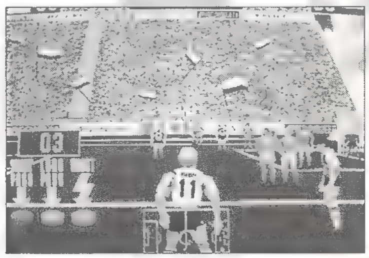
①サイドライン際の場合

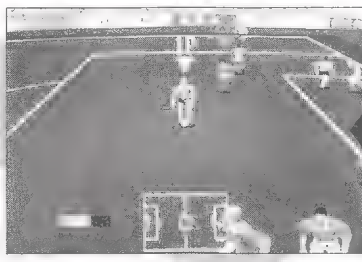
シュートは角度がないので直接は狙わない。従ってゴール前にいる味方に合わせることになる。

ポピュラーなやり方は、コーナーキックのように高いボール(ロングパス)でヘディングシュートを狙うことである。相手DF(ディフェンダー)に競り勝つことが条件であるが、ちょっと強い相手だとなかなか勝てない。

そこで、ショートパスボタンに注目する。えっ、ゴロでは無理だって?それじゃ写真を見てもらいましょうか。

そう、**ゴール付近にだってフリーの味方がいる**のである。これを利用しない手はない。高いボールしか意識していない相手は必ずマークが遅れるから、すぐにパワーを溜めてシュートしてしまおう!


フリーの選手発見!


相手が寄ってこないうちにパワーを溜めて…。


決まった、ゴ～ル!

逆に守る場合は、素早く相手に体当たりをする。それが間に合わないならばスライディングでシュートコースに足を投げ出そう。くれぐれも相手の足を狙わないように!

②ゴール正面の場合

ズバリ、直接シュートを狙う。目の前には相手DFの壁が立ちはだかるが、そんなものはお構いなしだ。

コツは写真のように、どちらかのサイドを向いて、**パワーを少し余らせて蹴る**こと。溜めすぎるとクロスバーを越えてしまうし、反対に足りないと壁に当たってしまう。

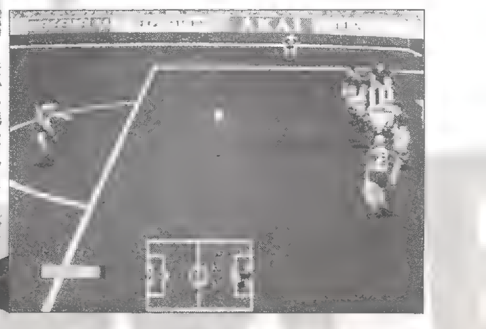
逆にDFの足元を低いボールで通すやり方もある。壁に入っているDFは、**ボールを蹴った瞬間に小さくジャンプすることがある**ので、その足元を狙って低いボールを蹴るのだ。

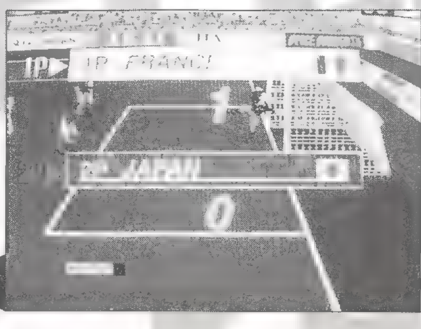
かなり難しいけれど、相手の意表をつくプレイには最高。ジャンプするDFが誰になるかの判断はある程度の慣れが必要だ。運がよければ、DFの股間や二人並んだ間を抜けていくこともある。スライディングを頻繁に使う相手には、わざと反則を誘ってフリーキックをもらうという少々ずるい戦法も試してみよう。

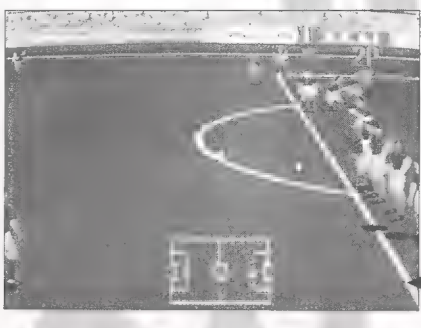
このパワーの調節が難しいけど、何度も練習して感覚をつかんでほしい。マスターすれば相手にとって恐怖の技となることウケアイだ。

また、近くにいるフリーの味方にパスを出してシュートさせたり、サイドにいる味方のセンタリングを狙ってもよい。

> セットプレイの鉄則
> ・フリーの味方を探せ!
> ・直接シュートをきわめろー


パワーを少し残してシュートだー


ズドーン!相手はただ呆然とするばかり…。


もちろんフリーの選手を使って攻めるのもよい。

コーナーキック

直接ゴール前に蹴るだけのプレイばかりがコーナーキックではない。直接フリーキックと同様に、そう簡単にはシュートさせてもらえないのだ。

そこで重要になってくるのが「ショートコーナーキック」戦法である。まずはコーナーキックの場面を頭の中に描いてみてくれ。

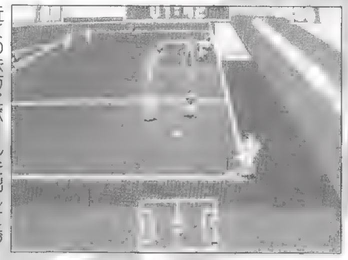
ボールを蹴る選手のそばに、味方がもうひとりいることに気付いただろうか。ショートコーナーキックとは、一度この味方の選手にパスを出して、方向を変えて攻めていく戦法のことである。

なんだ、方向を変えただけじゃないか、と思うかもしれないが、この方向を変える…すなわち、ボールを動かすことに大きな意味がある。ボールを動かすと、選手全員がそれに合わせて動くからだ。

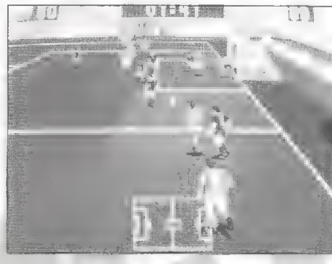
つまり、最初はフリーではなかった味方選手が、**ショートコーナーによってフリーになる可能性が出てくる**のだ。しかも次のプレイはセンタリング以外にも、ショートパスや直接シュートの可能性もあるから、相手にとっては予測がつかないというメリットもある。

以上、ショートコーナーキックの有用性がわかったかな?これでまた攻めのバリエーションが増えるぜ！

パターンA



近くの味方にボールを出しておいて…、

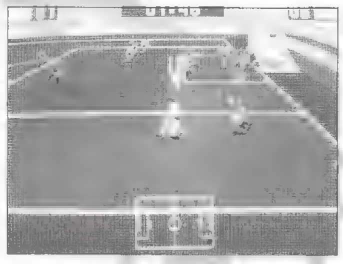


方向を変えてセンタリング！

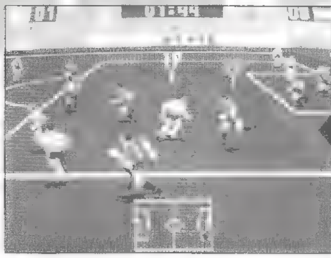


ファーサイドの選手がフリーになったぜ！

パターンB



近くにいる相手DFをかわしておいて…。



そのままゴールに向かって突破を図る。

守り方指南 ウラのスペースを守れ！

ディフェンスラインの後方（専門的にはウラと言う）に出たボールをうまく処理できるプレイヤーは、私が見たところまだまだ少ないようである。

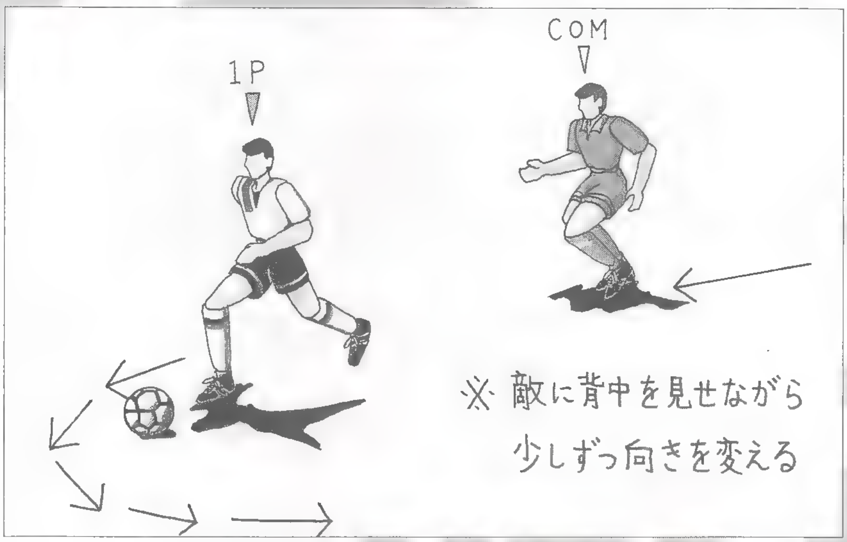
このウラの守り方をマスターすると、ディフェンス力が大幅にアップするのだ。それでは解説するからがんばってついてきてね！

こぼれ球の拾い方

ボールをクリアするためには、まず前を向かなければならない。しかし、慌てて前を向こうとすると、相手にタックルされて簡単にボールを取られてしまう。

そこで、図のように**円を描くようにして少しずつ向きを変えていく**。これならば相手のプレッシャーを回避しつつ、スピードを落とさないで前を向くことができる。たとえタックルをかけられても、相手に対しては背中を向けていることになるから、確実にファウルを誘うこともできてたいへん便利だ。

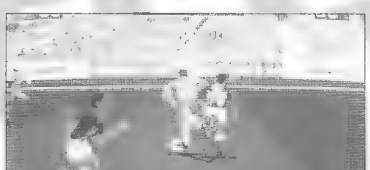
この守り方は必ずマスターしてくれ！コツは大きく円を描くように動くことだよ。



相手に突破された場合

DFを相手と味方ゴールの間のラインに動かして、徐々に距離をつめていくのが基本。近付いたら体当たりをかけてボールを取りにいこう。

スライディングは相手が向きを変えた瞬間、もしくはシュートのパワーを溜めている間のみに用いる「最終手段」だ。スライディングの乱用は絶対にやめよう。

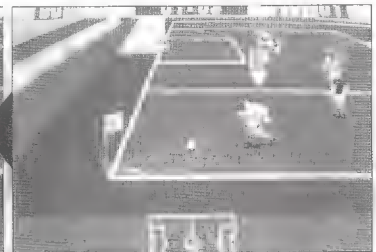


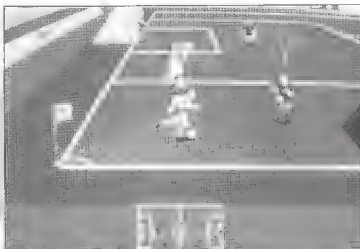
体を寄せて前を向かせないようにしよう！

ライン際でのボール処理

これも重要なテクニック。ただ走っているだけでは、勢い余って自分も一緒に外へ出てしまうのだが、ちょっと工夫すればいとも簡単に止まることができるぞ。

やりかたはボールの手前でレバーをニュートラルに戻すだけ。選手には慣性がはたらいているから、丁度ボールのところで止まってくれるのだ。あとは前述のように向きを変えてボールをクリアしよう。


もうこの辺でレバーから手を離してしまう。

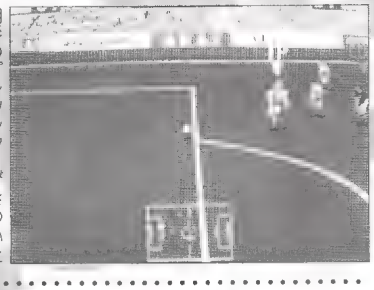

ボールを取ってすぐに向きが変えられる。覚えろ！

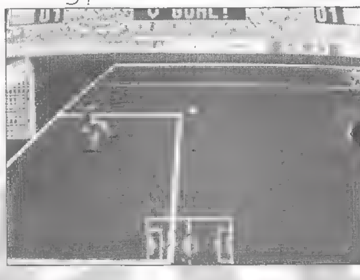
バックパス

ボールを取ったけれども、すぐ近くに相手がいて向きを変えられない、というケースが実戦ではよく生じる。

こんなときには、味方GK（ゴールキーパー）にパスを出してしまうとよい。ただし、ゴール前が混戦のときは絶対に使ってはいけない。あくまでもウラにボールを通された場合にのみ用いること。

ウラを守るときの鉄則
・すぐに前を向くなー
・ライン際のボールはいったんレバーをニュートラルにしてから取れ！
・苦しくなったらGKにバックパスを出せ！


相手のプレッシャーがきついときには…、


キーパーにクリアしてもらおう。

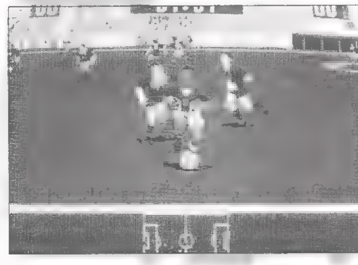
今月のごめんなさい

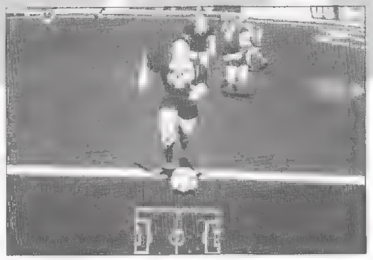
本誌5月30日号（4月30日発売）において、3—5—2システムのチーム紹介をうっかり忘れてしまいました。ここで改めて紹介しておきます。

3-5-2システム
韓国：左FW
ナイジェリア：左FW

このシステムは中盤が厚く、サイドからでも中央からでも自在に攻撃できるのが特徴。ウイングバックでサイドを攻めるのが基本だが、FW（フォワード）にその役目をさせてもよい。

守るときにはダブルボランチで相手のパスを抑え、3人のDFに対する負担を減らすことを考えよう。




この2人が能力の高いFWだ。彼らにボールを回せ！

次号予告

今回書くことができなかった、さらなる応用操作（ドリブルのフェイントなど）を解説していきます。

余裕があれば、各フォーメーションに対する「急所の攻め」特集を組む予定です。それまでに今回紹介したテクニックをマスターしてねー

もっとカッコよく走りたい!
超上級編

セガラリー・チャンピオンシップ

©SEGA

より高速でコーナーを抜けるために、スライド走行を覚えよう！その上で超上級を攻める！

AM R&D DEPT＃3

担当：ラリ〜〜〜スト　ずるずる

コーナーをより高速で走るためには

3DCGを使ったこのゲームで速く走ろうとすると、やはりその走り方は本物に近くなってくる。

コーナーに進入したら思いきりハンドルを切れば曲がれる的な考えは昔のゲームでの話。今のゲーム、とくにシミュレーション性の高いものでは、スピード、グリップ力、進入角度を考えていかないとより速く走ることはできない。

これは普段、車を運転していればごく普通に考えていること。このスピードじゃあ曲がれない、この進入角度じゃあふくらむ、路面が滑るから減速しようというのと同じ。

そういう点からスタートすれば、まず無理な走りはしなくなるし、ミスも減るはず。


スライドさせて走る感じはまさにラリーだ！気持ちいいよね。

そういった走りの中で、コースを把握していき、少しずつアタックしていく。

上手になっていくと、このゲームの場合、走り方がグリップ走行からスライド走行へ変わっていく。そこからこのゲームが面白くなる！

どれだけスライドさせるかがポイントとなってくる。

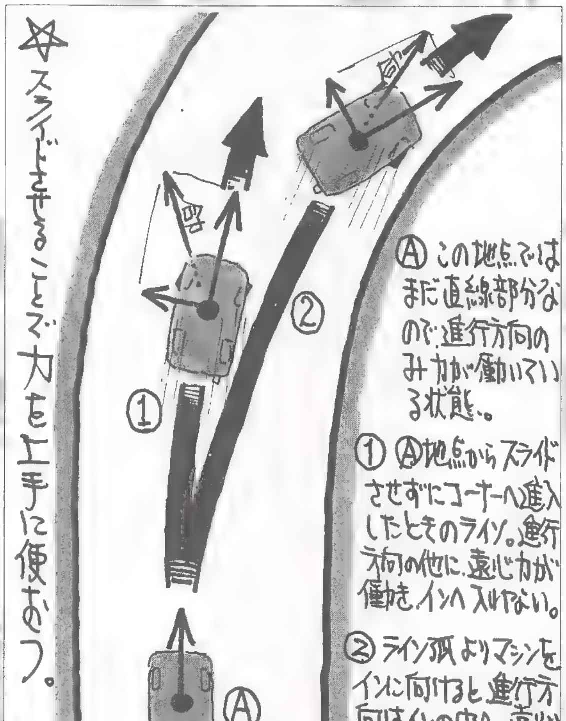
図解 スライド走行

なぜスライド走行のほうが速く走れるのか。

それは、グリップ走行において車に働く力の向きを考えればわかってくる。

グリップ走行では、推進力が常にマシンの正面を向き、遠心力がコーナーの中心から外への向きへ働き、この2つの力を合わせると、外へ外へと力が働く。

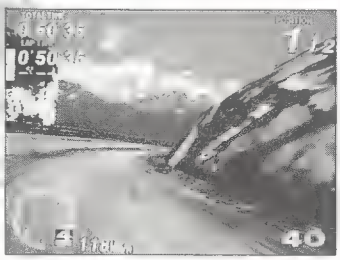

初級で重要なスライドはやはり最終コーナー。スピードに注意。



スライド走行では、推進力が進行方向よりも内側を向いている違いがあるため、グリップ走行に比べて外へ出ようとする力は弱まってくる。

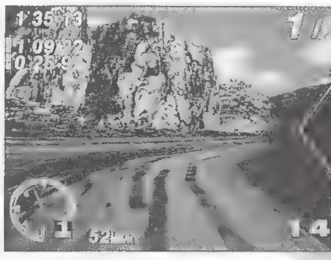
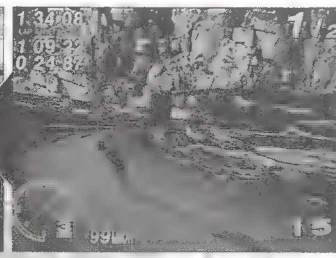
もしスライド走行で、グリップ走行と同じ外への力を得ようとした場合、グリップ走行よりも多く推進力を使うことができる。

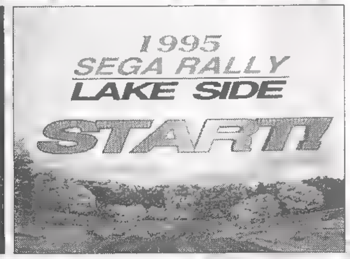
簡単に説明したが、速く走るためには、より強い推進力が必要なことは誰でもわかるはず。その力を得るためにスライド走行が必要になるのだ。


中級ではヘアピン。外側から大きな弧を描きながら滑り込む。

あとはどれだけスライドさせればいいのかを一つ一つのコーナーで調べていけばいい。

その練習として、超上級を選び、走ってみるとしよう。



上級は山岳地帯のヘアピン。急減速からロスなく弧を描く。



超上級をATで攻める!

今回の超上級コースは、スライドのさせ方、量を考えながら走るようにしよう。

これだけコーナーが多いところであれば、身に付くスピードも速いはず。そのためにまず超上級コースをダイレクトに選べるコマンドを再確認しておこう。

コインを投入し、プラクティスモードを選び、コースセレクト画面にしたら、ギアを1▼2▼3▼4と入力し、ブレーキを踏みながらコースを上級に合わせて決定をすると…超上級のスタート画面が登場する。

これにより超上級を2周走ることができるのだ。

あとは走るのみ。

普通、超上級を走る場合、チャンピオンシップモードでトップにならないと無理。ということは、それなりの腕が必要、安全に走れるテクが身に付いていることが必要だ。

今までいけなかった人がいきなり超上級をやったらどうなる?まず完走は無理。コース通り走ることさえも…。

より速く走るための今回の攻略、ちょっとやり込まないと役に立たないぞ!

スタート

とくに説明するほどのことでもないが、親切に攻略するとすれば、ここでもきちんとした走り方が存在する。

スタートして1つ目のカーブまでの仕事は、コーナーへの進入の準備をすること。

1つ目のコーナーは少し緩めの右。しかし、その後、左、左と続くため、その進入にはかなり気を使う。

できるだけ左寄りから少ないスライドで、アウト=イン=インとラインを取る。少し減速すると楽になる。



斜めに走り、1つ目の右コーナーの進入に備える。

ミディアム右▼左▼左

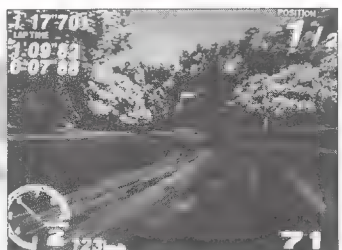
少しアクセルを緩めてアウト=イン=インと右コーナーへ進入したら、その出口でスライドを戻し、次の左の進入前でアクセルを緩め、左へ切り込み、スライドさせながらアウト=イン=アウトで抜け、さらにもう1つの左コーナーの進入前で、アクセルを緩め、ラインをアウト=イン=ミドルと取る。最後のミドルは、次のコーナー群の入り口を考えたもので、大きなライン変更を避けるための予備動作、先行動作である。

3つ続くコーナーで気をつける点は、まず、1つ目の右で、オーバースピード、オーバーランをしないことが重要。これを失敗すると、まずこの区間をまともに走ることはできなくなる。



ちょっときつめに進入し、アウト=イン=インのラインを走る。

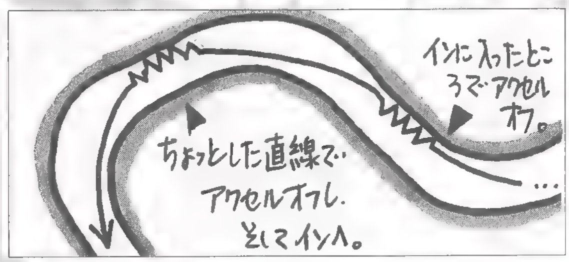
それを成功させた上で、進入の際、確実に減速を行うこと。最初から高いスピードで走ろうとするのは無理なので、多めに減速することと、抜けるまではアクセルを全開にしないこと。



3つある中の真ん中の左。しっかり減速して進入しないと危険。

これができて初めてここの3つのコーナーをきれいに抜けることができる。

基本は減速&先行動作。



ミディアム右×2▼ロングミディアム左

次も3つ続くコーナーだ。

1つ目の複合コーナーは、できれば1回の減速で進入したいところだが、その次の右コーナーとの関係から、1つ目の進入前で1回、中で1回アクセルを緩めることでアウト=イン=アウトのラインを取り、そのラインから、次の右コーナーへのラインを取りにいく。



複合コーナーを確実に抜ければ全開で次の右を抜けられる。

2つ目の右コーナーは、ラインが合っていれば全開のまま進入できる。怖いのは、コーナー出口でふくらむこと。

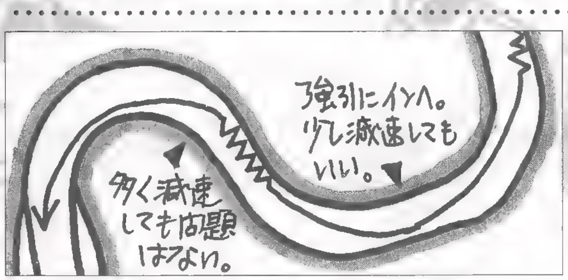
ふくらむふくらまないの予知はしにくいが、これは経験によって得なければならない。

全開状態なので、非常にスライドしやすい状態だが、できるだけ抑えていくようにし、カウンターをあてながら走るようにしていきたい。



かなり手前からアクセルオフで走り、スライドしすぎに注意。

3つ目の左は、アクセルのオフ時間を長くし、横にならないように気をつけてインを攻めていく。



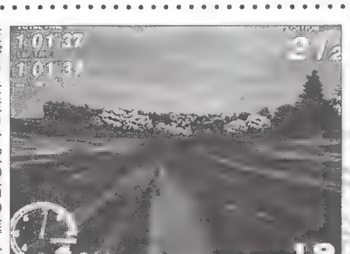
ストレート

ちょっとしたストレートがここにある。

ここは道幅も広く、非常に走りやすい。ここでどんどん加速し、トップスピードへ。

走るところは、斜面になっていないダート上。一応道のところだ。

できるだけその左寄りを走り、次の緩い右への進入の準備をする。



左寄りを走り、次の右の進入を考えて(準備)走る。

ミディアム右▼ロングミディアム左

緩い右コーナーからきつい左コーナーに続くところ。

まず1つ目の緩い右コーナーは、できるだけ左寄り、アウト側から進入するようにし、ラインをアウト=イン=インと取っていく。

このとき、少しアクセルを緩めてあげるとインをキープしやすい。スライドしないようにグリップさせて走らせることも忘れないように。

アウト=イン=インと走ったらすぐアクセルを緩め、ラインを次のきつい左カーブに

変えていく。

アクセルオフのままラインをアウトからインへ変え、インに入ったところでアクセルを少し踏み込み、スライドさせながら少しずつアウトへふくらんでいく。


アウトから強引に入り、インにつけたらすぐアクセルオフだ。

簡単に書くとこんな感じになる。

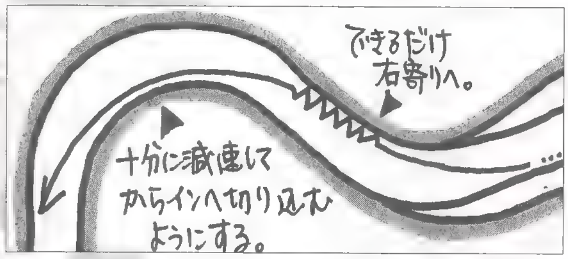
ここのコーナーで一番気をつけることは、右コーナーから左コーナーへのラインの変更と減速を始めるポイント。

アウト＝イン＝インとラインを取るのは、次の左コーナーの進入をしやすくするため以外に、早いポイントで減速ができるようにするため（減速してから切り込んでいくために）だ。

この一連の動作を一つの流れとしてできるようになると、切り返しというイメージがなくなり、一つの流れ、形として身体で覚えることができるようになる。


アクセルオフのままアウトからインへ。少しずつ踏み込む。

あとスライドさせすぎに気をつけたいところ。カウンターを確実にする必要がある。



ミディアム左▼右

ちょっとしたストレートがまたあるが、ここはあまり余裕がない。それはジャンプが2回あるためだ。

1つ目のジャンプは問題ないが、2つ目は、そのまま全開で走ると、オーバースピードになり、着地してからでは左へ曲がれないという事態が起こる。

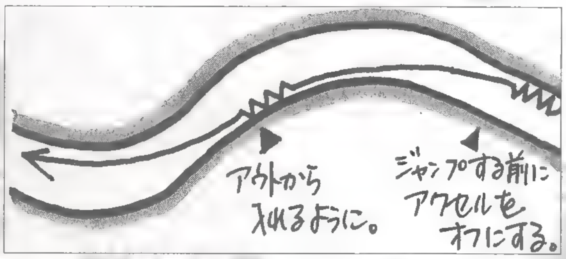
どんなに右側（アウトから入るため）、左側（インからつっ込むため）に寄ってもまず曲がることは不可能。

そのため、2つ目のジャンプを飛ぶ前にアクセルを緩め、減速してからジャンプし、左コーナーへ進入していく。


しっかり減速ができていれば、インに入るのも難しくない。

アウト＝イン＝ミドルとラインが取れればOKだ。

次の右コーナーは、進入前にアクセルを緩め、アウト＝イン＝アウトで抜けていく。スライドさせすぎに注意。



急右カーブ▼ミディアム左

きつめのカーブが右、左と続くところ。

赤いナビマークが出るほど急だと考えれば、それなりの対処をしなければならない。

短い時間で減速し、素早く方向を変えるのであればやはり減速にはブレーキを使いたい。

ブレーキを使う形になるが、基本的には今までのスタイルと同じで、減速してから進入する、そして切り込み、インをつき、立ち上がっていく。

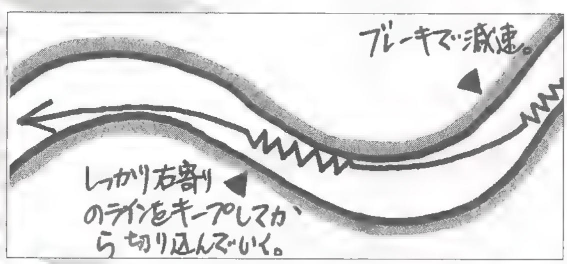
急減速をすることでの注意点は、急激なフロントヘヴィ状態での急ハンドルで、コントロール不能になること。これに気をつけて切り込めば大丈夫。


かなり手前でブレーキ。コントロール不能にならないように。

アウトからまずブレーキで減速をし、それから切り込んでインへ。アウト＝イン＝ミドルと走り、立ち上がりではできるだけスライドを抑える。早いうちからグリップ走行ができれば、ミドルからラインを次の左コーナーに変え、ミドル＝イン＝アウトと取って加速していく。


スライドさせすぎに気をつければ安心して左コーナーへ入れる。

右コーナーの減速が足らないときれいに抜けられない。



ロングイージー左

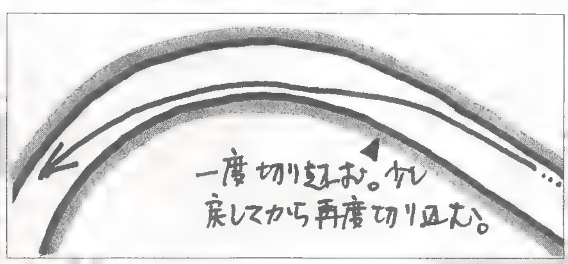
ロングの左コーナー。非常に緩いものだが、グリップ走行ではちょっと走り抜けられない。となればスライド走行となる。

スライド走行をすることはそれほど難しくはないのだが、これだけ緩くないコーナーで、できるだけ高いスピードのスライド走行をするのは、かなり難しい。すべては最初にスライドさせる角度で決まる。

スライドさせる角度をなるべく少なくするとすれば、できるだけアウトから少し強引に入る形をとり、一瞬切り込み、すぐカウンターを当てるようにしてスライドさせる。

立ち上がりはスライド状態から戻して即加速。


インに向きすぎるとかえってスピードが出ない。脱出に注意。



シケイン① ミディアム右▼左

後半の厳しいところ。

その一つ目が、右、左と連続するコーナー。

ここが難しいのは、1つ目の右コーナーの進入で、コースの両端がどこまであるのかがわかりにくいこと。

このため、左に寄れず、ミドル寄りから進入してしまう。

さらに右側が見えにくいため、どこから右コーナーが始

まるかがわかりにくいということ。

これは何回やっていてもわかりにくい。そのため、目印を作る必要がある。

その目印とは、右コーナー手前で、少しアップダウンする路面がある。ここを登る直前から減速、アクセルをオフにして進入する。

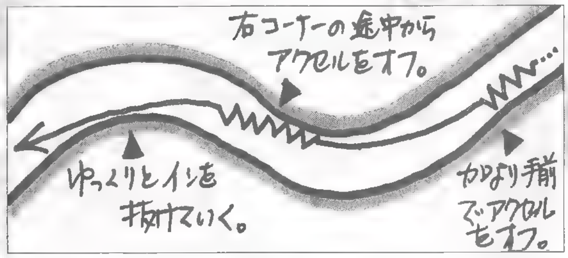

見えにくいが、ちょっとした起伏が減速のポイントとなる。

できるだけ左寄りから入り、イン＝インと抜け、次の左コーナーへアクセルオフのまま進入していく。

アクセルの踏みすぎに気をつけて、アウト＝イン＝アウトと抜け、後半はスライドを抑える形で走り、出口の加速をよくしてやるようにする。

右から左への切り返しの途中で、ついアクセルを踏みすぎるとインへ入れなくなるぞ。


アクセルオフが早ければ、問題もなくインに入れる。



シケイン② ミディアム右▼左

最後のコーナーも右、左という連続コーナー。

ここは1つ前のシケインよりも見やすいのと、コーナーも緩いので、より高いスピードで進入、脱出を可能にできる。

1つ目の右コーナーは、できるだけアウトから入り、アウト＝イン＝インと走り、アクセルはほんの少し緩めるだけ。


楽にインに入れるが、気を抜かず、すぐアクセルオフで左へ。

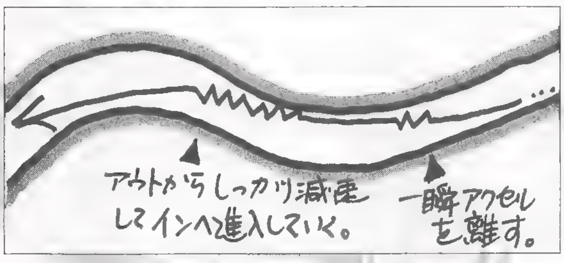
け。イン＝インときたところで、アクセルをオフにし、そこから今度は左コーナーへ進入を開始し、アウト＝イン＝アウトとラインを取っていく。

ここもできるだけ早いうちにアクセルをオフにすること。左コーナーへのアプローチをしっかりさせることで、理想のスライド走行をつくり、走り抜けることが可能になる。


アクセルオフで、しっかりインをつけるようにすること。

あとは切りすぎ、カウンターの当て方、アクセルの踏む量を調節できれば、オーバーランを防ぐことできる。

さあ、気合を入れてやろう。



さらにパワーアップ！熱い走りで対戦だぁ〜！

GREAT 1000miles RALLY 2

担[illegible]るする

コース・マシンの数は減ったが、イベントが増し、さらに過激？になったかも。ボーナスステージで発散もできる！

選べる8コース

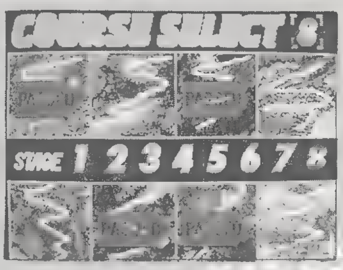
前作は、1000マイルにもわたる長い距離を、グルリと回るコース展開であったが、この「2」になってその「走り切る感」ではなくなり、1つ一つのコースが独立した形で存在するコース展開となり、コースの数が12個から8個に減る形となった。

任意にコースが選べる点は前作と同じ。変わった点といえば、2コースクリアするごとに登場するボーナスステージが新たに設定されたことだ。

この効果は、ゲームを盛り上げるためであるが、ひと息つく場所としても使える。



一番左上が一番易しいステージ1で、一番右下がステージ8。

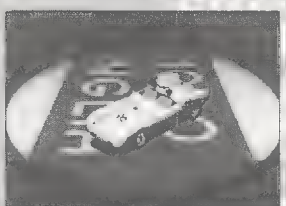


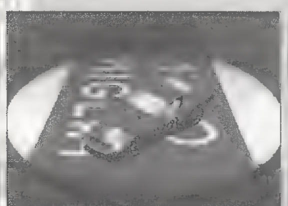
任意にコースが選べる点は「1」と同じ。好きなところから可能。

性能差あり6台のスーパーカー

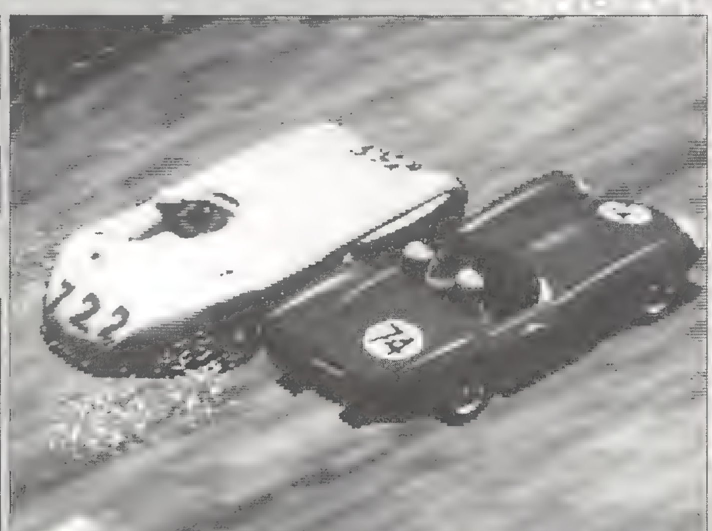
加速力、トップスピードなどに差をつけた8タイプのスーパーカーがこのゲームで主役となる。どれもこれも時代を代表する名車ばかりだ。


MERCEDES 300SLR
やっぱり色はシルバーだよね！

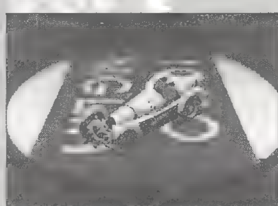

PORSCHE 550A
古いものだが、伝統は変わらない。


Ferrari250GTO
これもまたイタリアの名車だ！


Ferrari250TR
言わずと知れたイタリアの名車！




JAGUAR DTYPE
メーカー色はマシンと同じだ！


BUGATTI type59
この型も走る？速いぞ〜！

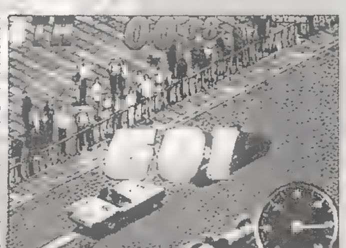
実際にこのゲームを見ることができたら、そのマシンの絵と、雰囲気を感じてほしい。

前作以上に親しみが出てくること間違いなしだ！

タイムアップ！ロケットスタート！

このゲームでもスタートダッシュ時において超加速するモードが存在する。

要はレッドゾーンが始まる近辺に回転数を合わせ、スタートで全開にすればいい。


回転数を合わせてスタートすると、火を吹きながらスタート！

これが走るコースだ!

全部で8コースあるこのゲーム。そのコースの作りは、ステージ1からやさしく、ステージ8に近くなるほど難しくなっている。

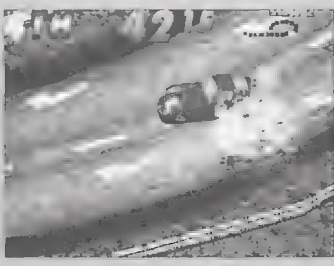
攻略の基本としては、易しいところから攻めて、少しずつ慣れ、走り込んでいくが、それはそれで気に入ったところからでも問題はない。

●ステージ1
8ステージ中で一番易しいとされるもの。全体的にみてもそう厳しさは感じない。



先に危険な場所があると、知らせてくれる親切設計である。

●ステージ2
易しい順で2番目。だが途中にグルリと1回転するところがある。何周できるかな。


1回転するところ、マシンの向きに注目。左を向いている!

●ステージ3
きついコーナーとコーナーの間隔が狭くなってきた。いよいよ本番か。


「1」にもあったように、「2」でもこんなジャンプがある!

●ステージ4
長いストレートがある半面、Uターンするほどのきついカーブが存在する。


スタートしてしばらくはタコメーターがある。とくに意味はなし。

●ステージ5
だんだんコーナーの数が増え、変化も多くなってきた。対応能力が問われるところだ。


次に何があるかは、路面の表示で知ることができる。見逃すな!

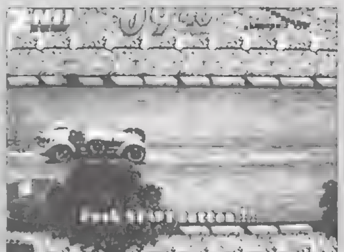
●ステージ6
一見やさしそうだが、コースの形だけでは語れない難しさを持つステージだ。


ダート、オンロードと変化するが、スピードは変わらない。面白い!

●ステージ7
スタートからゴールまで直線的なコースだが、細かいコーナーを忘れてはならない。

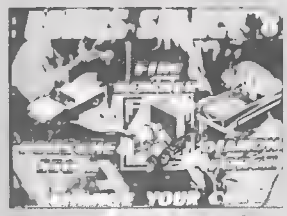

路上にはいろいろな障害物が存在する。ボガッボガッとな!

●ステージ8
一番難しいとされるステージ。その名に恥じず難しい。


そろそろきつ～いカーブがくる。その準備をしなくてはね。

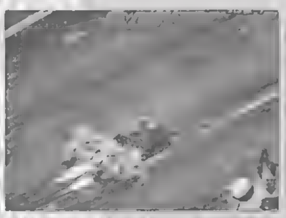
マシンを選べるボーナスステージ

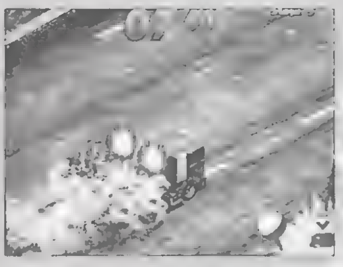
息抜きステージであるボーナスステージは、なんとここ専用のマシンが2台用意され、マイカーと3台の中からこのステージを走る選択ができるお遊びステージ。


今まで使っていたマシンと、ボーナスステージ用の2台から選べる。


連打が早いとこんなふうにマシンがウィリー状態になる!ド派手だ!

ボタンとレバーの入力が早ければ速く走る単純なもの。ひたすらたたくのみ!


少しウィリーしている!その原理は何?ロケットブースター付き?


すごい音が聞こえてきそう。本当にお遊びステージ。楽しもう。

捨てゲームでストレスになりませんか？

ACE DRIVER™
RACING EVOLUTION

なかなか安定しない1周目のライバルカーのパターン。負けずにタイムアタックしようぜ！

担当：ずるずる

1P4周モード
上級 オートマチック AT
EXPERT(PRO)CLASS

2段切り込みでコーナーへ進入せよ！

2段切り込みとは、滑りだすまでのグリップ力を最大限に使い、1度切り込んで、滑りだす前にハンドルを戻し、もう1度切り込むことにより、通常の1回で切り込んでいくグリップ走行よりも、よりイン側へ入り込むことができるテクニックである。

このテクニックは、3DCGもののドライブゲームでは比較的多く使われるテクニックで、タイヤのグリップ力低下を無視したゲームならではのものだ。

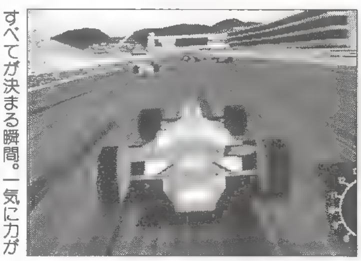
1度目の切り込みで、コーナーへの進入をしやすくし、2度目の切り込みで、インにつっ込むといった感じになる。

強引だが、有効な技だ。

スタート

もう何回も書いてきているスタートであるが、タイムを限界まで極めんとする場合、ここですべてが決まるといっていいほど重要なところとなっている。

決まってしまう理由は、敵車の動きのパターンの良し悪しなのだが、前々号（前号はお休み）で敵車のパターンを大きく分けて3つ書いた。その3つのパターンのうち、有利になるのは1つのみ。



すべてが決まる瞬間。一気に力が抜ける。気合が入るところだ。

残る2つのうち、1つはよけながら、もう1つは、捨てなきゃならないほどの妨害を受けるもの。

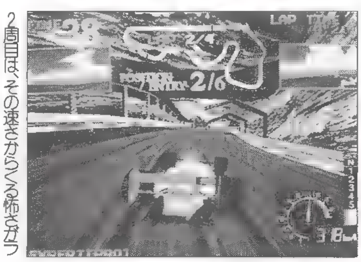
ぶつからなければある程度攻められるが、インに入れなければ、1周目は終わりだ。

スクリューダイブ

1周目においてここはまず問題なし。注意すべきは敵車のパターン。左手前、右奥に1台ずつ見えるときは、よけなければならない。

2周目以降では、トップスピードで進入するため、正確なコントロールが難しい。

ストレートで少しずつアウト（左寄り）からミドルにラインを変え、できるだけ直線的にここのインに入れるよう、かなり早めから切り込んでいくようにしたい。直線的に走ろうとすると、コースアウトするので注意したい。



2周目は、その速さからくる怖さがライバル。気合を入れてインへ。

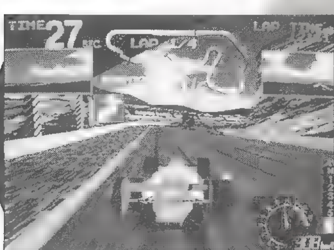
クロスエッジ「S」カーブ

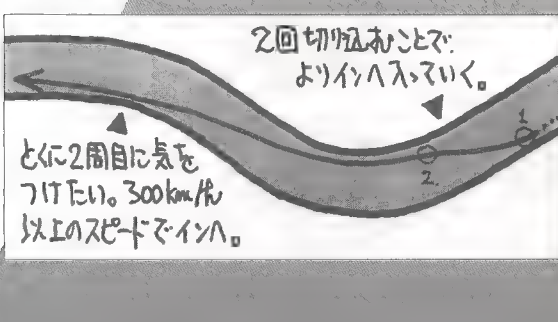
1周目は敵車のパターンですべてが決まる。

ベストなのは、右、左ともにインに入れること。それに近いものが、敵車が少し前にいる状態で、インからインへ切り返すもの。敵車は、イン側のダートに入ったり、ミドルにふくらんだりするので、そのときそのときに応じて、ぶつからないように対応していくようにしたい。

とくにダートに入っている敵車は、急にスピードが落ちるので、急接近に気をつけておきたい。

2周目以降は、2段切り込みを使って、オンロード上で右、左と切り返していく。





切り込みで起きる減速を使うことでスピード調整もする。

2周目は、敵車がいるので、より正確にやりたいところ。



2段切り込みで確実にインへ。強引さも少しは必要だ。

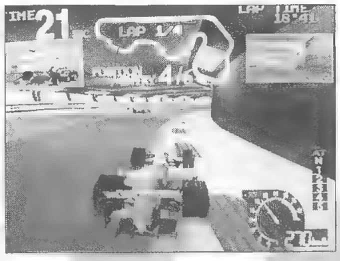


ヒュージコンテンツトンネル

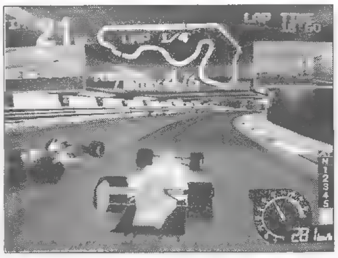
1周目は、ラインをアウト=イン=ミドルをとれれば、敵車を考えずに走ることができる。ただ、ミドルに合わせるには、かなりふんばらないといけないので、切り込みすぎて、スライドしないことが重要。これを防ぐには、2周目以降よりも早めにインに切り込む。よりインへ入ることが必要だ。縁石に乗りすぎるぐらいなら問題はない。オーバーランのみ注意したい。

2周目以降は、ミスなくここへ来られれば、敵車は全部自分よりも後ろにいるので、問題なく走れる。

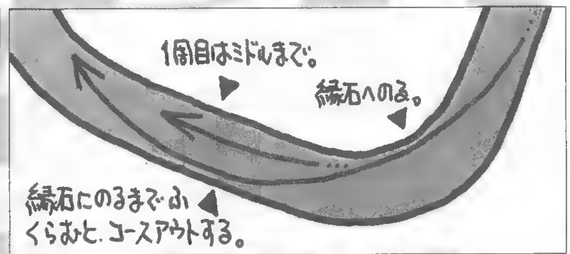
気をつけるのは、1周目よりもややスピードが高いこと。インに切り込むタイミングに気をつけたい。1周目よりも楽なカーブといえよう。



早めにインに入り込めないと、1周目は無事に抜けられない。



ミドルで抑えないと1周目はぶつかる。強引に進入すること。



ミッドウエストヘアピン

このコースの重要なポイントの1つであるここ。ここを正確に、安定して走らないとタイムアップに影響する。

速く走ろうとするあまり、どうしても無理しがち。この気持ちをどこまで抑えるか。その中でこのヘアピンをどこまで攻められるか。

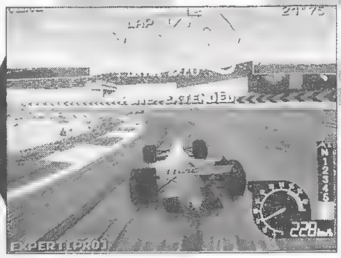
まず抑える部分として、進入時、まだハンドルを切り出す前にブレーキを踏み、減速を開始。200km/hほどのスピードにしてから切り込む。

減速を始めるポイントは、コース右側を走る場合、頭上を看板が通過するが、この看板を目印にし、その下に入る前に減速を完了し、そこから一気に左へ。アクセルはオフのままで、少しずつ減速する中で、グリップさせせつつインの縁石の上を通過する。

早めに切り込めれば、インに入るのはそう難しくはない。

難しいのは、インから立ち上がるところ。そこからアクセルを踏み、加速していくのだが、グリップ力を気にしつつ、少しずつ踏み込み、コースアウトしないように気をつけたい。加速したい気持ちを抑えることが重要だ。

できるだけ縁石の上でインをキープしつづける。
スライドさせない。
右上に看板





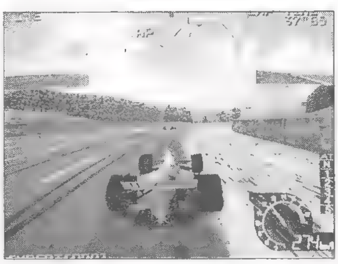
一気にアクセルを踏まないように我慢できるかがポイント。

チンカーピンブリッジ ウォームブレイン ステルスコーナー

このコースを速く走る上で、永遠のテーマになりそうなのがここ。高いスピードを取るか、インを走るのを取るか、非常に悩むところだ。

今のところ、グリップ力を有効に使って、強引にインへ入りつつ、そして直線的に走れるところは真っすぐ走る形で攻めてみたい。

ラインは図のような感じ。



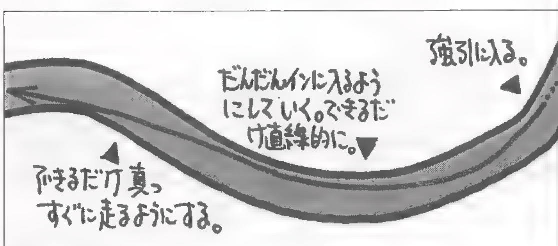
この長い右の入り口から、かなり滑らかに走るようにする。

まだ加速途中のブリッジ近辺では、その加速力も使いながら強引にインを攻め、スピードがノッてくるウォームブレインでは、できるだけ滑らかに走り、加速させるようにし、ステルスコーナーでは、できるだけ真っすぐ走れるラインで右から左へラインを変えていきたい。



かなり真っすぐというイメージでここを抜けていく。

この部分の後半は、できるだけトップスピードにノセていきたいところ。長い区間を1つと考え、できるだけ緩やかなカーブを描いて走りたい。方向付けは、早めに!

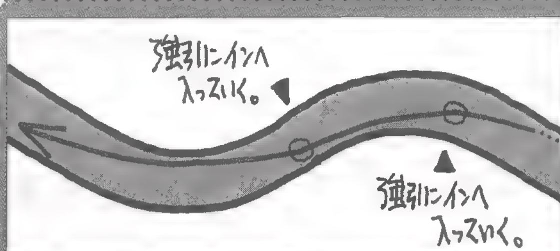


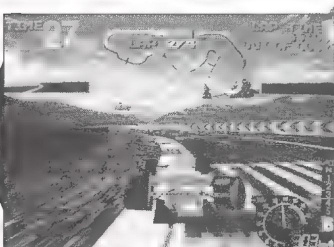
ティンバーフィールド「S」カーブ

大きな弧を作りながら手前までくると、このS字の進入は、かなり忙しいものとなる。1度真っすぐに走ってからなんて余裕はない。

右側いっぱいまでふくらんだところから一気に1つ目のインへ飛び込んでいく。

ここの2つのカーブは、どちらも強引に切り込まなければ、縁石にのることすらできない。タイヤが少し鳴るが、そんなのは気にせず攻め





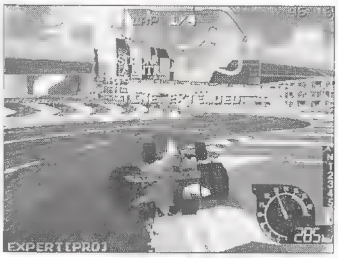


2段切り込みで、絶対にインを死守すること。多少ダートでも可。

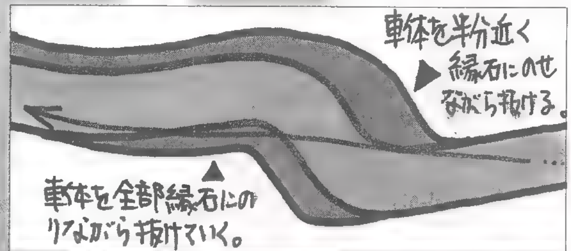
きたい。多少ダートにのっても関係なし。イン側が走れていれば、ふくらむよりマシ。
　少しでも危ないと思ったらインのダートにつっ込むようにして防ごう。

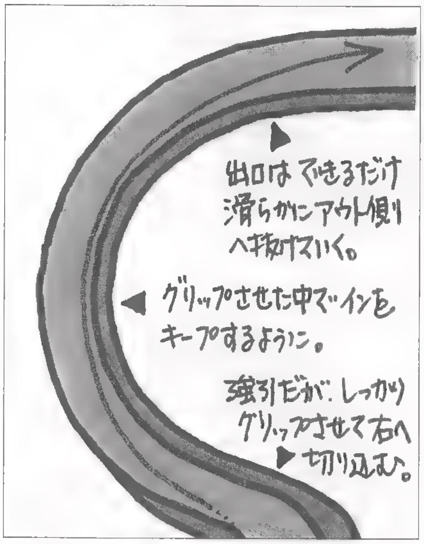
フィットパイン シケイン

ここのシケインは、次のフランクヒープと合わせて考えていかないとラインは作れない。
　フランクヒープを高いスピードで走るには、できるだけアウトから進入しなければならない。それを考えると、シケインの出口では、できるだけ左に寄らなくてはならない。
　その左寄りを目指すラインを作ると、シケインの進入は右寄りから入り、できるだけ左側の縁にのりながらハンドルを左に切りつつ抜けていくような形となる。
　その中でできるだけ高いスピードを維持しようとすると右側、左側にある縁石ののり方を考えないといけない。
　できるだけ直線的に走ろうとすると、まず右側の縁石に車体の半分ほどのせ、そこから左側の縁石に車体全部をのせにいく形となる。
　左側の壁が怖い。



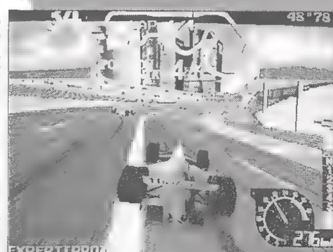
できるだけ速くと考えると、直線的なラインを走ることになる。





フランクヒープ

シケインをできるだけ左寄りで通過し、ハンドルをさらに左に切るようにしていくとフランクヒープのアウト側に出られる。
　そこから一度、アクセルを踏みながらの状態でブレーキをポンと踏み、270㎞/hから250㎞/hへ減速させ、一気にインへ入る。
　しっかり減速してから切り込まないとスライドが多くなるので注意したい。
　また早く切りすぎると後半でふくらむので、少し奥まで入ってから切り込みたい。



いつも同じようにインに入れれば、敵車は怖くない！

ついに激しい戦いに幕がおりる!!

P-47 Aces

これまで耐えぬいてきた君ならもうクリアは目の前だ!!あせらずじっくりいこうぜ!

担当：MVPと
M. I

いよいよ7・8面の攻略に入るわけだが、これまで以上に敵の攻撃が激しいのは当たり前なので、心してかかるように!!

戦いの前にチェック

今まですべてのアイテムを取ってきただろうか?隠しアイテムもすべて取ってくるのはもちろん、通常のアイテムも必ず取ろう。

前号でも書いたが、アイテム6個でボンバー1個が出現する。このボンバー1個を出現させるためにアイテムが存在するといっても過言ではない。トップレベルのプレイヤー以外は、7面、8面ですべてボンバーを使うことになるのは目に見えているので、アイテムはキチンと取っておこう。

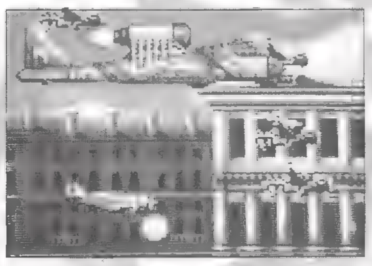
ボンバーの次に大事なのがノーミスで来る、ということだ。ノーミスで来ればボンバーが溜まっているし、何よりショットが最強である。1機死ぬと、ショットパワーが落ちるので、復活するために無駄なボンバーを1~2発使わなければいけない。それに溜め込んできたボンバーが3発に戻ってしまい泣きそうになる。7面までノーミスできていて、ボンバーも3発以上使用していなければもうクリアも同然だ。これくらいのレベルになるまで何度も練習しておこう。

ラス前!! 7面

この面の特徴は、ザコのヘリを残すとやばい、ということである。ここにきてTHUNDERVOLTの出番である。広範囲にショットが広がるので、ザコはさほど気にしなくてもいいのである。

また、この面は全体的にボスまでの道のりが短いかわりに、上下の幅が短いので、弾のよけるスペースとしてはそれほど広くないため注意しよう。

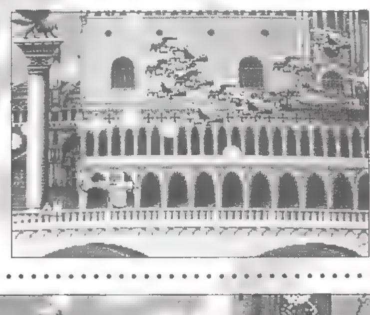
6面で出たちょっと宇宙船ぽい中型機を覚えているかな。あいつが今回も出現するのでぴったり張り付こう。


こいつだ。要注意。

7面は特に出現パターンを覚える必要もなく、ただ敵が出たな、と思ったら撃ち込みにいけばよい。

基本的なポジションは中央やや左ぐらいがいいだろう。ザコは主に上からくるので、ちょっと上ぎみに位置するのもポイントだ。

注意するのは3面から出現している緑の中型機とアイテムキャリアである。復習しておくと、緑の中型機はまず上下に弾をばらまく。次の段階は3方向を撃つ。最初は正面で撃ち、次の段階は撃ち込みつつちょいちょいと避ければOK。長びくとやっかいなので、できるだけ速攻を心がけること。緑の中型機はだいたい3~4機ぐらい続けてくるので、1機倒したからといって安心すると痛い目にあう。


3~4機つづけてくるぞ!!

次にアイテムキャリアだがこいつは多方向に弾を撃つが、耐久力が低いので特にやばいということはない。出現即破壊さえ心がけておけばOKだ。

一番やっかいなのが宇宙船で、前のほうに気を集中しているので突然後ろからくるとちょっと反応が遅れる。見えたと思った瞬間すぐに破壊しにいこう。

こいつは画面の中央付近で停止したあと弾をばらまく。こっちの動きとしてはまず停止するまでは相手の動きに合わせてずっと張りつく。弾を撃ち始めるころに後ろに下がっていき、一番後ろで少し下に移動して弾をかわす。そしたら前に出てちょっと撃ち込む。そして再び後ろに下がる。この運動のくり返しだが2ターン目に入るぐらいで倒しておかないと押されてしまうので、ちょっと冒険をして張り付く時間を長くしよう。

さて、いよいよ7面ボスだ。


ここでちょっと下によけるのが重要だ!!

ついにボンバーを開放するときがきた 7面ボス

このボスは、砲台がたくさん付いている。その砲台すべ


ふう、ボンバーのありがたみが身にしみる。

てがいろいろな攻撃を仕掛けてくる。ノーミスでここまできたときは、もうどうしようもないぐらい攻撃がすさまじい。砲台一つ一つを倒していけばなんとかなるかな、と思っても砲台がカタすぎる。よってボンバーを使いまくるしかないだろう。

ボンバーを使うコツとしては、危なくなるまで画面中央より左側でボスに撃ち込む。ボスの最上ラインよりちょっと下が安全だ。

ボスがどんどん左側に流れてきて、いろんな砲台が顔を出してくる。こうなると画面内は敵の弾でいっぱいになるのでボンバーだ。

ボンバーを使ったときは、速攻でボスに張り付いて弾を撃ち込もう。このときは、余計な砲台には撃ち込まず、ボス本体にガンガン撃ち込もう。ボスを早く倒すためだ。ボンバーを使って砲台に張り付いて一つ一つ倒せばいいじゃん、と思うかもしれないが、ボンバーを使って砲台一つに張り付いても、壊れてくれないのである。

そしてボンバーが切れそうになったら、またさっきいた場所にいって撃ち込む。さっきみたいにねばれないと思うので、すぐにボンバーを使うはめになるだろう。3~4回これを繰り返せば倒せるハズだ。

あと、ボスを倒しているときにもザコが少しだが出現する。もちろコイツらも攻撃してくるので早めに倒すようにしよう。

ボス本体の中央より後ろの砲台の上に付いてる茶色の砲台と最後尾に付いている砲台に気を付けよう。それらの砲台は、壊せない場所にあるくせに、とんでもない弾を撃ってくるので、それらの砲台が画面に出ちゃったときはボンバーを使いまくったほうがいいかもしれない。ボスを倒すのに時間がかかった場合は、比例してボンバーの使う量もふえてしまうので、早めに倒すように心がけよう。

あと、非常に難しいが、このボスにもめり込んで倒すパターンがある。

入る場所は2つ。ボスの下と橋の間にスキマがあるので、そこから入ってめり込むのと、6面ボスと同じように、ボスの後ろにまわってボス本体と画面右ハジを使ってムリヤリ本体に入り込む方法だ。どちらもかなりバクチになるのだが、前者のほうが難しい。なにしろボスになかなか入り込めないのである。一応、やり方は書いておくが、やらないほうがいいだろう。

ボス本体の下に入ったらレバーを上か下に入れっぱなしにする。安全のためにボンバーを一回使う。これだけなのだが、なかなか入ってくれない。100回やっていいとこ5回くらいだと思う。もし、入り込めたらもう安心だ。ボスが自爆するまでずっと点数がウォーッと入るぞ!!

もう一つの方法は、これよりはやりやすい。

ボスがすべて画面内に出るまで待ち、ボスが画面右側に行こうとするので、後ろにまわってボスに入り込む。安全のためにボンバーを一発使ったほうがいいだろう。うまくいけば自機が横ゆれして無敵になる。

しばらくすると、ボス本体が左にいくので自機がボス本体から出てしまう。しかし、ボスはまた右側にいくので、また入り込む。これを3回やればボスは自壊してくれる。ま、より高い点数を出そうとしてる以外の人はやらないほうがよいといえる。バクチは、あくまでバクチだ。安定してないので、安定クリアを目指す人は撃って倒すようにしよう。


ヤベー。ボンバーだ。


死んでしもたー!!

これでラストだ!! 8面

この面の道中は、中型機5機とザコ少々だけで構成されている。メインは中型機なので、その中型機の攻撃、倒し方を書いていこう。

まず、中型機はダメージに比例して5段階の攻撃を仕掛けてくる。

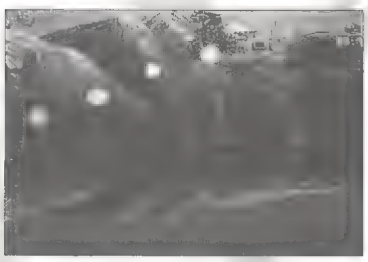
最初に、中型機の最後尾に付いている砲台が撃ってくる。

この攻撃は、自機のいる方向とは関係なく、砲台から左にバラバラッと弾をはく。しばらくすると、弾を撃ってこない時間があるので、そのときに撃ちにいくようにしよう。

2段階目は、弾を一発ずつ単体で自機にむかって撃ってくる。


まだいける~!!


よ・ゆ・う!!


少しずつよけよう。

この段階になったら、中型機の後ろについて、上↓下↓上↓下と避けよう。一発一発引きつけて避ける。この段階もあまり問題ないはず。

3段階目は、自機に向かって弾を一発ずつ撃ってくる。


このスキマだよ。


こういう場合は、下に少しずつね。

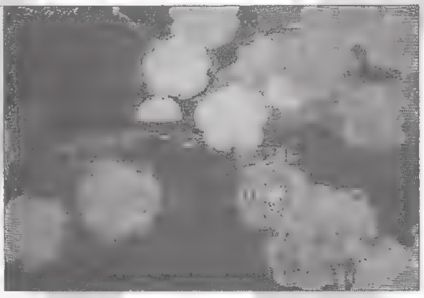
弾の避け方は、自機に向かって撃ってくるので、これを引きつけ、上か下かに少しずつ避けよう。しばらくすると、弾を撃ってこない時間があるので、そのときに中型機に自機の弾をブチ込もう。

4段階目は、写真を見てくれ。こういう具合に弾を撃ってくるのだが、弾の1発目の上か下かの少しのスキマに入り込むようにしよう。後ろでよければ難しくないハズ。

5段階目は、中型機の前方から弾がつらなって、うねって撃ってくる。たまに5WAYもあるぞ。

これらの弾は、チョイチョイと上か下かに避け続け、自然に5WAYも一緒に避ければベストだ。このへんになるとザコが出てくるので気をつけよう。この攻撃は少々キツイのだが、ノーボンバーで倒せるようにね。

このように、中型機を一つ一つ倒せばよいのだが、3つ目と4つ目だけは違う。3つ目を倒してるときに4つ目が出現してしまうからなのだ。3つ目を早めにダメージを与えといて、4つ目が出現したらボンバーを使おう。ボンバーを使えば、3つ目はすぐに倒せるので、速攻で4つ目を倒しにかかることができる。そうすればラクだ。


こうなったらボンバーだ!!

あと、中型機以外のザコは問題ないので省くことにする。残るはボスだ!!

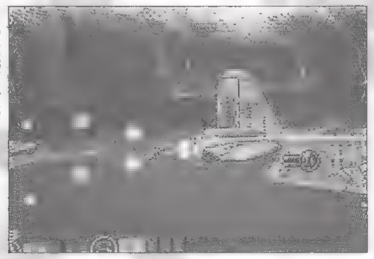
激ムズな8面ボス

8面ボスはツライ。吐き気がするほど、弾を撃ってくる。後で書いてあるが、ボンバータイムになったら素直に使おう。

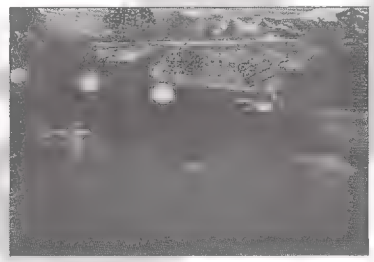
まず最初に、ボスの最後尾の砲台が弾を撃ってくる。この攻撃のときは、砲台の真左にいるようにしよう。そうすれば弾には当たらずに撃ち込めるぞ。

次はボス本体に付いている砲台が攻撃してくる。

このときから、ボス本体のハッチから出てくるザコに注意しよう。ザコ自体も弾をバラバラ撃ってくるので、倒せるときには倒すように。


こんな感じだ。

次にボス本体の横に付いている、茶色い3つの砲台が開いたら注意しよう。弾を3発ずつ、バラバラッと撃ってくる。2回、それをやってきたらボンバーだ。この段階になったら、どうしようもないぞ!!ここからは、ボンバーでゴリ押しだ。うまくやれば2発で倒せるので、ボンバーで押そう。そうすれば、1コインクリアも夢ではないぞ!!


ここでボンバー。

いろいろ書いてきたが、これでP47ACESの攻略を終わりにする。

このゲームは、大変難しいが、そんなにカタい敵はいないので、パターンさえ作ればなんとかいけると思う。横シューの面白さを味わえる、とてもいいゲームだ。こんなに難しいゲームでもパターンさえ作れればイケるので、パターン作り、シューティングとしての弾避けの快感を楽しめるとても面白いゲームだ。

シューティングゲームの好きな人は、ぜひこのゲームをクリアしてほしい。もちろん、そうでない人もねっ。

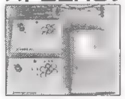
TAMAYA特選おすすめセット！（即家庭のテレビで始められます。）

カプコンCPが安くなりました。 ストZEROが新登場。

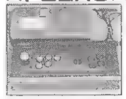
ストZEROベガセット

ストリートファイターZERO
ベガ9000DX
特製ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥218,000
（送料・税込）

初回¥21,276	¥20,500×11回
〃 ¥11,412	¥11,200×23回
〃 ¥10,388	¥ 7,900×35回

ストZEROシグマセット

ストリートファイターZERO
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ハーネス、ASコード
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥225,000
（送料・税込）

初回¥21,500	¥21,200×11回
〃 ¥13,150	¥11,500×23回
〃 ¥ 9,100	¥ 8,200×35回

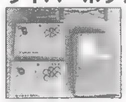
ストZEROバナカスタムセット

ストリートファイターZERO
バナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥198,000
（送料・税込）

初回¥19,536	¥18,600×11回
〃 ¥12,032	¥10,100×23回
〃 ¥ 8,568	¥ 7,200×35回

サイバーボッツベガセット

サイバーボッツ
ベガ9000DX
ハーネス、Qサウンド用ケーブル
通販特価¥197,000
（送料・税込）

初回¥19,504	¥18,500×11回
〃 ¥10,798	¥10,100×23回
〃 ¥ 7,252	¥ 7,200×35回

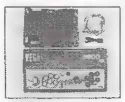
サイバーボッツシグマセット

サイバーボッツ
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ASコード、ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥205,000
（送料・税込）

初回¥19,760	¥19,300×11回
〃 ¥11,470	¥10,500×23回
〃 ¥10,780	¥ 7,400×35回

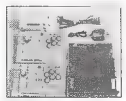
サイバーボッツバナカスタムセット

サイバーボッツ
バナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥177,000
（送料・税込）

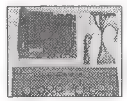
初回¥17,764	¥16,600×11回
〃 ¥ 9,118	¥ 9,100×23回
〃 ¥ 8,932	¥ 6,400×35回

WHパーフェクトベガセット

ワールドヒーローズパーフェクト
MV-1FZ
ベガ9000DX
ハーネス
通販特価¥175,000
（送料・税込）

初回¥16,600	¥16,500×11回
〃 ¥11,250	¥ 8,900×23回
〃 ¥ 9,800	¥ 6,300×35回

WHパーフェクトシグマセット

ワールドヒーローズパーフェクト
MV-1FZ
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ハーネス、ASコード
通販特価¥176,000
（送料・税込）

初回¥16,632	¥16,600×11回
〃 ¥10,184	¥ 9,000×23回
〃 ¥ 7,616	¥ 6,400×35回

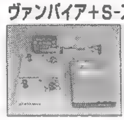
WHパーフェクトバナカスタムセット

ワールドヒーローズパーフェクト
MV-1FZ
バナカスタム
ハーネス
通販特価¥155,000
（送料・税込）

初回¥14,860	¥14,600×11回
〃 ¥ 9,570	¥ 7,900×23回
〃 ¥ 7,980	¥ 5,600×35回

ヴァンパイア+S-ストⅡXベガセット

ヴァンパイア(中古)
S-ストⅡXカートリッジ(中古)
ベガ9000DX
特製ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥145,000
（送料・税込）

初回¥14,540	¥13,600×11回
〃 ¥ 8,730	¥ 7,400×23回
〃 ¥ 5,320	¥ 5,300×35回

ヴァンパイア+S-ストⅡXシグマセット

ヴァンパイア(中古)
S-ストⅡXカートリッジ(中古)
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ハーネス、ASコード
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥154,000
（送料・税込）

初回¥14,828	¥14,500×11回
〃 ¥ 8,336	¥ 7,900×23回
〃 ¥ 6,664	¥ 5,600×35回

ヴァンパイア+S-ストⅡXバナカスタム

ヴァンパイア(中古)
S-ストⅡXカートリッジ(中古)
バナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥125,000
（送料・税込）

初回¥22,500	¥22,400× 5回
〃 ¥12,800	¥11,700×11回
〃 ¥ 7,050	¥ 6,400×23回

X-MEN(中古)ベガセット

X-MEN(中古)
ベガ9000DX
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥135,000
（送料・税込）

初回¥13,120	¥12,700×11回
〃 ¥ 7,890	¥ 6,900×23回
〃 ¥ 6,160	¥ 4,900×35回

X-MEN(中古)シグマセット

X-MEN(中古)
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ハーネス、ASコード
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥142,000
（送料・税込）

初回¥14,444	¥13,300×11回
〃 ¥ 7,328	¥ 7,300×23回
〃 ¥ 8,372	¥ 5,100×35回

X-MEN(中古)バナカスタムセット

X-MEN(中古)
バナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥116,000
（送料・税込）

初回¥11,412	¥10,900×11回
〃 ¥ 7,444	¥ 5,900×23回
〃 ¥ 5,656	¥ 4,200×35回

ヴァンパイアハンター(中古)ベガセット

ヴァンパイアハンター(中古)
ベガ9000DX
特製ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥157,000
（送料・税込）

初回¥14,924	¥14,800×11回
〃 ¥ 9,738	¥ 8,000×23回
〃 ¥ 7,112	¥ 5,700×35回

ヴァンパイアハンター(中古)シグマセット

ヴァンパイアハンター(中古)
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ハーネス、ASコード
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥158,000
（送料・税込）

初回¥14,956	¥14,900×11回
〃 ¥ 8,672	¥ 8,100×23回
〃 ¥ 8,428	¥ 5,700×35回

ヴァンパイアハンター(中古)バナカスタムセット

ヴァンパイアハンター(中古)
バナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥136,000
（送料・税込）

初回¥13,152	¥12,800×11回
〃 ¥ 9,124	¥ 6,900×23回
〃 ¥ 7,476	¥ 4,900×35回

他の製品との自由な組合せでローンが組めます。

店頭にてローン即決できます。印鑑、身分証明証、預金通帳を持参下さい。

TMGC TM ゲームクラブ (株)TAMAYA

営業時間
AM10:00～PM 7:00
日曜・祝日定休

★初心者歓迎★

(株)アペックスは(株)TAMAYAに変りました。

特選格安基板

今回の目玉

アースジョーカー	¥5,000
SDガンダムネオバトリング	¥5,000
エメラルディア	¥6,000
ガイアポリス	15,000
ガルメデス	¥6,000
ガンバード	¥45,000
ザキングオブドラゴンズ	¥18,000
ウィロー	¥28,000
スカイキッド	¥35,000
ザクソン（海外）	¥18,000
ストⅡダッシュターボ	¥6,000
チョップリフター	¥18,000
マーシャルチャンピオン	¥15,000

ナムコ

インディアナジョーンズ	¥48,000
オーダイン	¥28,000
ギャラガ'88	¥28,000
グレートスラッガーズ	¥5,000
コズモギャングザビデオ	¥15,000
スーパーワースタ'93	¥12,000
ティンクルピット	¥15,000
ドラゴンセイバー	¥35,000
マッハブレイカーズ	¥68,000
未来忍者	¥45,000
メトロクロス	¥35,000
リブルラブル	¥48,000
ローリングサンダー	¥32,000

カプコン

サイバーボッツ（ロム）	¥109,000
エイリアンVSプレデター	¥58,000
X-MEN	¥65,000
スーパーストⅡ（ロム）	¥10,000
スーパーストⅡX（ロム）	¥28,000
ストⅡダッシュ	¥5,000
戦場の狼Ⅱ	¥28,000
闘いの挽歌	¥28,000
ダンジョンズ&ドラゴンズ（ロム）	¥28,000
ヴァンパイア（ロム）	¥28,000
ヴァンパイアハンター（ロム・中古）	¥68,000
パワードギア（ロム）	¥28,000
ブラックドラゴン	¥25,000

ブロックブロック（S付）	¥12,000
マッスルボマー	¥18,000

コナミ

イーアルカンフー	¥15,000
グリーンベレー	¥16,000
極上パロディウス	¥58,000
サーカスチャーリー	¥15,000
ゴルフィンググレイツ	¥18,000
サンダークロス	¥18,000
ビットファイター	¥12,000
フラックアタック	¥15,000
ロードファイター	¥8,000

タイトー

黄金の城	¥25,000
キック&ラン	¥3,000
カイザーナックル（ロム）	¥5,000
ギャルズパニック	¥18,000
サイレントドラゴン	¥12,000
ジャングルキング	¥33,000
スパイナルブレイカー	¥8,000
スペースインベーダーDX	¥42,000
スペースインベーダー（筐体付）	¥55,000
スラップショット	¥15,000
ダイナマイトリーグ	¥1,000
ダライアスⅡ	¥18,000
チャイニーズヒーロー	¥10,000
トップランキングスター	¥12,000
バブルシンフォニー（ロム）	¥28,000
ヒットジアイス	¥18,000
フーピー	¥5,000
フェニックス	¥28,000
リングファイター	¥3,000

US仕様

アルゴスの戦士	¥18,000
イーアルカンフー	¥14,000
イスパイアル	¥8,000
1943	¥12,000
1942	¥12,000
エクスターミネーション	¥12,000
カルノフ	¥15,000
ガンスモーク	¥20,000
強行突破	¥8,000

クラッシュローラー	¥15,000
グリーンベレー	¥12,000
魂斗羅	¥18,000
シークレットエージェント	¥12,000
少林寺への道	¥8,000
ジャングルキング	¥28,000
スパルタンX	¥12,000
戦場の狼Ⅱ	¥25,000
センティピード	¥15,000
ダブルドリブル	¥12,000
ダンプ松本	¥15,000
ティップタップ	¥25,000
テラフォース	¥12,000
デスブレイド	¥8,000
ナイツオブザラウンド	¥18,000
フロッガー	¥15,000
マッピー	¥35,000
ラリーX	¥45,000

その他

ガンダムEX-REVUE	¥18,000
豪血寺一族2	¥30,000
ザ・ディープ	¥18,000
タスクフォースハリアー	¥12,000
ポパイ	¥12,000
魔魁伝説	¥3,000

クイズゲーム特集

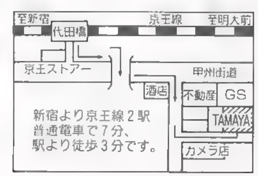
よりどり４枚＋ハーネス付 ¥8,000

クイズDNAの反乱
クイズTV合衆国Q&Q
アテナのハテナ？
クイズF1　1・2フィニッシュ
学問のススメ
クイズココロジー2
クイズ魔Q大冒険
クイズチャンネルクエスチョン
クレヨンしんちゃん
クイズ殿様の野望、
クイズ三國志
アドベンチャークイズ

〒168 東京都杉並区和泉2-1-26

TEL.03-3323-9911 FAX.03-3323-5533

これから基板を始めたい方に、詳しい資料を差し上げます。80円切手2枚を同封の上、東京都杉並区和泉2-1-26㈱TAMAYA宛に請求してください。



佐竹雅昭のいま、熱くなれ!!コーナー

天使万歳ふたたび

第30回

文・四コマ
佐竹雅昭

みんなも帽子をかぶるときは、キチンと整髪料をかわかしてからにしようね！そうしないと、王子みたいにヒサンな目にあってしまうのだ。あー、クワバラ、クワバラ。

毛糸の帽子にご注意

夏も近付き、半ソデシャツ姿の人たちが増えてきた。

それでも俺は長ソデシャツに、革ジャンを着て、毛糸の帽子までかぶるのだ。

そうすれば、真夏が来るときに、かなり楽になるではないか。

今のうちは少々暑苦しくても、みんなが夏バテをしてダウン中でも、胸を張って生きていけるのだ。

ただし毛糸の帽子をかぶり過ぎて、額のあたりがムレムレ状態になるのが困る。

ついこの間などは、あまりの暑さのために毛糸が頭にピッタリと付いてしまい、帽子を取った瞬間に頭中、毛糸だらけになっていた。

私の友人、野山四郎は大声を上げて叫んだ。

「うあぁ～！佐竹、どうしたんだよ、その頭」

私は初めのうち、一体何のことやらわからなかった。

「ど、どうしたんだよ、野山こそ大丈夫か？」

野山は大きく目を見開き、この世のものとは思えない声で言った。

「さ、佐竹～、お前の頭は呪われている～～」



(?県 羅刹丸)

私は少しムッとした。

「何が呪われているんだって？頭がどうしたっていうんだよ。あんまりいい加減なことを言うと、ブツぞ！」

「だ、だって、佐竹の頭が黄色くなっているんだ。それにモジャモジャだよ」

"えっ？"

私はとっさに両手で頭に触った。

"な、なんだ、この感触は"

「おい、野山！カガミを見せてくれ。早く！」

私はこのときばかりは自分の存在を呪った。

どうして、このようなことが起こったんだ？私が一体何をしたんだ？確かに、このクソ暑い日に衣替えもせず冬の格好をしている。しかし、ただそれだけじゃないか！長ソデシャツのどこが悪いんだ。革ジャンのどこが悪いんだ。毛糸の帽子のどこが悪いんだ。え!?

そう言えば、毛糸の帽子のせいか？

「野山！早くカガミ」

どこで調達してきたかは知らないが、しっかりと手カガミを持って野山はやって来た。

「佐竹～！いくぞ、しっかり受け取れ！」

「お～！ありがとう、野山」

回転レシーブ気味に私はカガミを受け取った。

早くカガミをみたい。

しかし、その半面恐怖感が私を襲った。

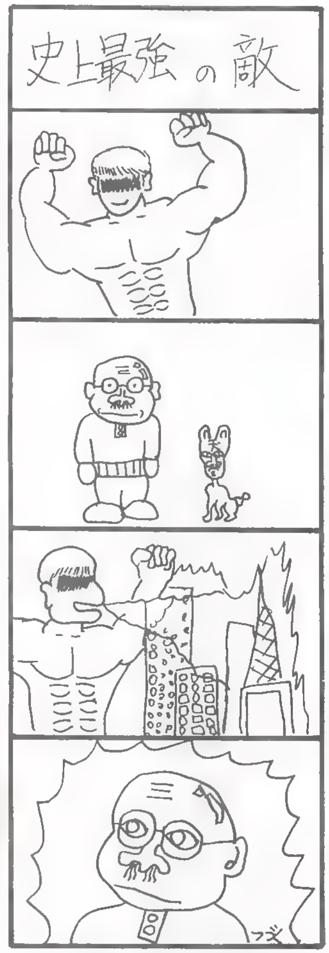
それでもカガミを見なければならない。

私は勇気を出した。

「うりゃあぁ――」

気合一声。

「あっ、毛糸だ」



ポエム

「ピワミ」
ヒィ～、フ～、ミ～、
ヒィ～、フ～、ミ～、
スーパーミントで
フレッシュアップ
KISSの前に
ヒィ～、フ～、ミ～、
byさたやん

怪獣王子の部屋



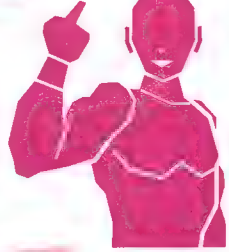
さたけ まさあき 29歳 格闘家 計4個の世界タイトルを保持。ファンクラブのお問い合わせは〒169新宿区高田馬場1-28-18和光ビル2F正道会館内怪獣王国G係に80円切手同封で

お便り募集中!!

八面六臂の活躍をみせる佐竹選手にはげましのお便り＆ご意見、ご感想などジャンジャンフリーズ！イラストなんかも募集しちゃうぞ！あて先は新声社天係。

担当：田渕健康　助っ人：TM

アイランド



いよいよ夏休みには、みんなの大期待作、モータルコンバットムービーが大公開されるぞ!!（予定）。あのライデン様にはクリストファー〝ハイランダー〟ランバードだ!! どーなることやら楽しみだせひ。

（引っ越し予定だ!! 田渕けんこー）

今月のいっぱつ

一冊のノートをめぐって　あるゲーセンでの出来事

皆さんはゲームセンターのカウンターなどに置いてある「コミュニケーションノート」というものをご存じですか。

店に来る人どうしで情報を交換したり、ゲームの質問を書いたらうまい人が攻略を教えてくれたりする、あのノートのことです。

以前僕自身もゲームに詰ったときにこのノートに助けてもらい、それ以来よく利用しています。

ところがこの3週間ほど前から、僕のよく行くゲーセンのノートに、今までとは違う内容が書かれ始めました。

それは例えば、ほかの人の書いたことにケチをつけたり、他人のことをあからさまに誹謗、中傷（しかも別の人のペンネームを使って）したり、お店の悪口や下品な単語、絵などを書いたりすることです。

わずかな一部の人がやったことですが、その衝撃は大きく、みんなの中でも話題になり、ノートも嘆きの声でうまりました。

あまりにも内容がひどく、またたび重なってきたので、お店の側としてはその書かれたことを消し、その上に「このようなことを書く人は帰ってください」と書く措置をとりました。

しかし、なおも暴走は続き、書く人とそれを消す店側とのイタチごっこがしばらく続きました。

ところがある日、たまたまお店の常連さんがノートにひどいことを書いている人たちがいるのを目撃、すぐに店員さんに知らせました。店員さんは現場へ急行、現行犯として捕まえました。その事件は、地元の高校生2人による仕業でした。

この二人には店員さんが厳重に注意をし、今後このようなことを続けるのであるならばもう来ないでくれ、と最後に言って、ひとまずは一件落着となりました。

この2人が何を考えてこんなことをしたのかは分かりません。しかし、ここで問題にしたいのは、このような行為は形は違っても、コンパネのボタンをタバコで焦がしたり、台を蹴ったりすることと、何も変わりはしないということです。

こういう迷惑なことは、みなさん大なり小なり経験があると思います。お店側としても、このような行為への対応、対策に頭を悩ませているとは思いますが、今回のこの事件に関して言うのならば、お店の態度は初めからはっきりとしており、対処の仕方も評価できると思います。

対戦ゲームでの待ち、ハメ論争もありますが、それとは違った意味での「マナー不足」、いや「常識知らず」が多いことには全くがっかりします。

今のゲーム業界、ゲームセンターが「開かれたメディア」として、進歩、発展していくためにも、まずは最低でも人に迷惑をかけないように気をつける姿勢をもちたいものですね。

（岐阜県　F－C－F君Ⓐ）

★コミュニケーションノートってーのは、本来ゲーマー同士の交流を深める媒体で、意味のない誹謗中傷の場ではナイのよ。

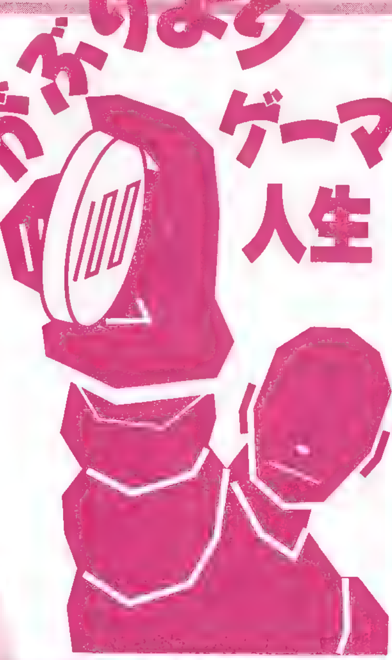
節度を守ってうまくノートを使えば、君のゲーセンライフは何倍にもグレイドUPするけど、礼節を欠いた態度で接しても、いらぬイザコザを生むだけなのだ。

情報交換、質問などなど、ノートの使い方は様々あるけど、やっぱり誰もが気持ちよく読めるノートであってほしいよね。



⬆（愛知県　吉食兄君Ⓟ①）
★ウス

がぶりよりゲーマー人生



最強最大のアナタに贈る

「ラスボス」…ラストボス。ゲームの最後に登場し、プレイヤーに立ちふさがる最強の敵。

ときには剣王（闘いの挽歌）のように絶対的な強さを誇り、ときにはギース（餓狼伝説）のように人々を魅了するカリスマ性を発散する。

しかし、世のゲームの中には、これらの条件にそぐわない「情けないラスボス」も少なからず存在する。今回はその「情けないラスボス」ベスト10を独断で選出し、検証してみたい。

⑩位　サラマンダー（マーシャルチャンピオン）

ただの汚いナリのオヤジ（最後なんだからもうちょっとカッコイイ奴にしてくれよー）。無意味にデカく、使う技はみんな必殺技という（しかもほかのキャラの猿マネ）力まかせな奴。

⑨位　ゴーデス（ウルトラ警備隊）

ただでさえ個性的なウルトラ怪獣たちを総括するだけあって、どんな凄い怪獣かと思いきや、マイナーな奴なので誰も知らなかった。

⑧位　ドルアーガ（ドルアーガの塔）

イラストでは不気味で強そうだが、実際のは小さいのがチョコマカ動いているだけ。ローパーと間違えて殺されてしまう可哀相な奴。

⑦位　ヤクザ（熱血硬派くにお君）

一応本職でハジキまで使うが、手下は高校生なのでたいしたことはない。

しかし何のためにヤクザがヒロシをさらうのか？ちなみに彼の本名は「さぶ」だが、まさか…。

⑥位　ブレードダムス（忍者龍剣伝）

設定上のボスだが、ゲームに出てきたかどうかは不明。祖先（ノストラダムス）の予言を的中させるために自ら行動するとはかなり本気か!?と思いきや、部下は相撲取り。

⑤位　おさる（ソニックウイングス）

苦労して最終面まできたのに、なぜサルなのか？負けるとひじょーにハラが立つ。

④位　Mr.T（カプコンクイズワールド）

カプコンワールドの平和を乱し、姫をさらった悪の総元締めの正体は、背広を着たおっさん。…ふう。（渕…こ、このお方をどなたと心得る!?）

③位　曹操（天地を喰らうII）

百万の将が命乞いをする。殺そうとするとヤケクソになって爆弾を投げてくるが、この弱さはかなり腰くだけ。

②位　ベガ（ストリートファイターII）

車を壊したり、表彰式に出たりするが、一応悪の帝王。「ダッシュ」まではそれなりに猛威を奮っていたが、その後は坂を転げ落ちるように成り下がり、現在はノイローゼ。

①位　バクテリアン（グラディウスIII）

攻撃しない、できない、動けない…と、もはやどうしようもない奴。

（大分県　ターザン鈴木君Ⓒ）

★…私の記憶するところで、最も壮絶なラスボス戦は、トリオ・ザ・パンチだと思われる。ラスボスは3段変身を遂げるのだが…蝶→犬→ハトという凄い変身を遂げるのだ。何て傾いたゲームなんだ…。



➡（北海道　インドから来た少年・カイ君②）
★実は曲がカルテットだってのは結構有名。

「鉄拳2」では骨の折れる音のリアリティーをとことん追求してほしい。

（高知県　ヤマネ君Ⓑ）
★追求してどーするつもりでふか。

増刊。それは愛の嵐

最近の増刊ラッシュはとどまるところを知らず、そのうち加速したまま帰ってこなくなりそーなイキオイで、目を見張るものがありますね（何のこっちゃ？）。

ゲーメスト様が我々のために命削って出してくださる増刊、それはもうありがたく思いますが——ただ、もう少しペースを落としても読者さんは怒らないと思いますよ？（まぁ気が早い方もいるが）

それよりも、内容が画一化してしまうほうが問題あるような…。

最近の増刊、失礼ですがビッグタイトルなら出してしまえ的な印象を受けるのです。こうも簡単に「増刊」を出されてしまうと、嬉しいながらもありがた味が薄れるというか何というか。

「増刊」はあくまでもそのゲームのカラー（世界観）がまるごと詰まった本であってほしいなあ。ギャルアイみたく（あれは別？）。

とはいえ、毎回ギャルアイレベルのテンションではライターの方々の身がもたないだろうし…だから、もっと時間をおいて作ってください。どうであれ、立ち読みで気が済んでしまう「増刊」では、あってほしくないのです。

ここらで一つ、「増刊」について読者から意見を募ってみては？

（東京都　きざきばるたんさんⓅ）

★確かに最近の増刊ペースは超早い。ちょっパヤ（業界用語。超早い、の意）である。読者の期待に応えるべく、必



➡（大阪府　AKD君③）
★私はボタン複合競技が苦手。トホホ。



➡（大阪府　えだやん君④）
★これからも、目を見張るよーなキレのいい投稿をよろしくお願いしますね。

死こいてこさえとる増刊ですが、皆さんはこの発刊ペースはどう思うかネ?何か思うところあったらお手紙ください。

偏食キャンセル ぱくぱくアニモーズ

「ぱくぱくアニマル」に登場する動物野郎たちの偏食ぶりに激しい憤りを覚える。

犬だってバナナやニンジンは食えるだろう。パンダにしても腹が減ってりゃウサギさんの一つや二つトウバンジャンか何かつけて頭からバリバリ食うんじゃないかと私は思う。

あれよあれよのうちに山積みになるパネル、ライオンにズガブといかれてしまう女の子。…何とかならないものか。

そこで私は考えた。

①すべてのエサに悪態をついた後、完全に消し去ってくれるアイテム「海原雄山コイン」。

②すべての動物パネルを凶暴化させ、四方八方のパネルを無条件で食い尽くすように洗脳するアイテム「デビルムツゴロウさんコイン」。

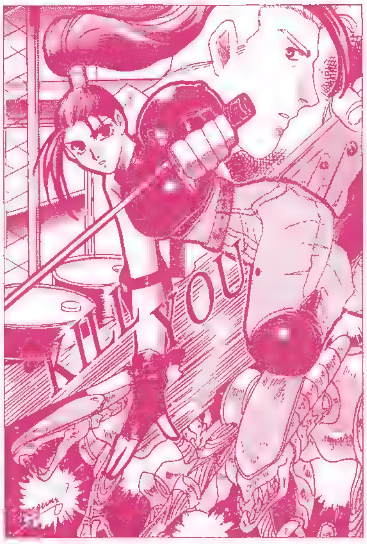
③BBはBBでもバーニングブラッドな某氏のB．B．コインが出現。これに触れたパネルは一瞬にしてボロ雑巾と化し、今後一切同じパネルは出なくなるアイテム「10ドットの爆弾コイン」(このアイテムはパンダパネルにだけは通用しない。中国生まれの特権により、「気」を上手にコントロールして、打たれた部分のダメージを吸収してしまうからである)。

決まりっスね。うむ。アーケード版はあのままでいいから、サターンに移植するときにこの3要素を盛り込んどいてほしいです。

これで下手な私でもノーコンティニュークリアできちゃいますぅ～みたいな、そんな…そんな気がして…。

(大阪府　ハートフルなノートゥングでえす君Ⓔ)

★みんなも食べ物の好き嫌いはよくないぞ。出されたモノはみんな食らっちまうべし。私は海産物が食えないけどね(←本当に長崎県人か?)。



➡(山口県　村崎めぐみさん⑤)

★その一撃が命懸けのルーレットを回す!



➡(新潟県　渋崎ひなこさん⑥)

★年一ペースで出ているソニックウイングス。3もモアスリリングで乞う豪期待!

そろそろこんな増刊はいかがですかな?

ねー、今年はギャルアイ4、出ないんですかー?出るんだったら早く出してね。

…ま、それはいいとして、ゲーメストさん、こんな増刊はいかがでしょう?「メカニカル・アイランド」。

…ゲームのギャルばっか集めてギャルアイ作ってんなら、ゲームに登場するメカ(戦闘機とかな…)集めてメカアイ作ってくれてもいいでしょ?

メカ好きの人はこーゆー増刊を期待してんじゃないんすか?戦闘機、ロボット、戦艦…自機、敵キャラ…メカだったらなんでもいいから沢山集めて一冊作ってくだされ(サイボーグも可)。

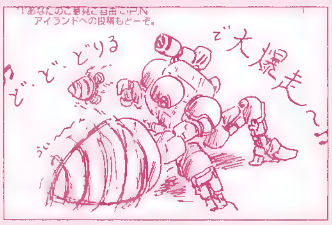
格闘ゲームのキャラばっかり人気が集まっちゃって…乳や尻出してる娘っ子ばかりが人気出ちゃってよいのでしょうか?シューティングの自機だって、こいつはかっちょええ、という素晴らしいモノだってあるんです!

ね、お願い!メカニカルアイランド出して!…メカニカルな一時を過ごさせてください。

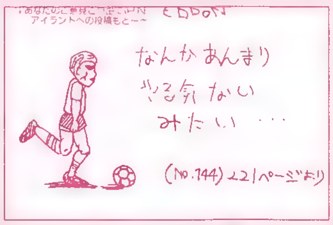
(群馬県　影虎浩二さんⒻ)

★メカの設定集とかは私も欲しい。でも誰が作るの?(泣)

孤独な太陽 つっこみ三昧



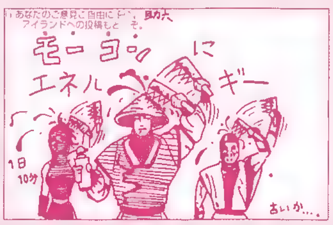
⬆最近ドリルづいてるカプコン。よい感じだ。㉔



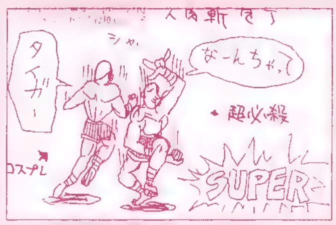
⬆これもフェイントなんだ。㉕



⬆これが本当の黄金パ…いや何でも。㉖



⬆ズバリ過剰エネルギーでしょう。㉗



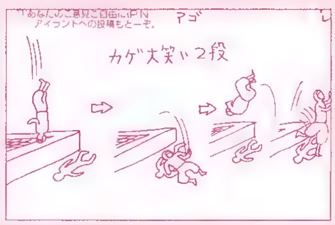
⬆寂しいのう。㉘



⬆いかんともしがたいじれったさが。㉙



⬆ワオ。㉚



⬆よよいのよいって感じ。㉛

燃えよ青春!!



疑惑・白い気弾

阮小五を操作中に超必殺技らしき物が偶然出たので、友人たちに確かに気弾のような物が出た、と触れ回る。

そう、白い気弾が！

友のプレイを参考にコマンドの手がかりを探そうとしたが、大パンチで敵を打ち上げた後に追い打ちを入れない、鼻血が出そうな阮兄弟のデモをボタン連打で飛ばすなど、水滸演武のルールが分かっていない。私が手取り足取り教えてやるギャピ。

だが扈三娘の猛攻にすぐ固められてしまう。二回斬りをバシバシくらって体力がもう我慢できない〜。よし、あれだ！

「レバーグルグルガチャガチャ、デタラメ神拳！ボタン手のひら押し、ター」

「おお、やった！確かに白い、白い気弾だぜ！」

喜びの人となる我々だったが、敵ライフが何だか変だ。超必殺技が当たったにもかかわらずダメージ量はビビアンリー。へんだなあ。

「おい…小五がヌンチャク持ってないぞ…」

やみくもに押したボタンが大パンチ・キック同時押し＝武器捨てコマンドとなっていた…のか？もしかして白い気弾の正体は回転して飛ぶヌンチャク？

次のおじいさん戦で武器捨てコマンドを入力…し、白い気弾〜。モニターに映る友人、いや彼らは仁王に変身していた。

「見つけられて使えない技呼ばわりされるよりは、隠し必殺技は謎で包んでいたほうが美しいものなのだ。そう海の底の海底ウ号のようにフォーエバー」

（東京都　雄一郎君Ⓗ）

★ちょっとした運命のいたずらにもロマンを感じる。これってステキですよね。…5点。

深刻です　ライバル不在の日々

唐突ですが、最近スランプに陥った。格ゲーだろうがSTGだろうが、自分の思う通りにキャラを動かすことができない。これはまがりなりにもゲーマーを名乗っている僕にとって深刻なことである。

スランプに陥った理由を自覚していないわけじゃない。ゲームが嫌いになった？違う！ほかの趣味ができた？違う！違う！どれも違う！（ちょっぴり自暴自棄）

ゲームは超大好きで「僕からゲームを取ったら何が残るねん！」というくらいに心酔している。ほかの趣味もあるけど、ゲームほどハマってはいない。

では理由はなにかと言いますと、大本の理由は友人関係でしょうね。一緒にゲーセンに通っていた友人たちが立て続けに学校を中退し、マニアな友達が一人もいなくなってしまったんです（友人たちは現在、本当にゲームどころではない）。

当然、僕は一人でゲーセンに行って一人寂しく家に帰る（書いててマジで悲しくなってきたわ…）。こうなると、マジで張り合いがなくなってしまうんですよね。今までワイワイガヤガヤとプレイしてきたのが急に一人になって、ゲームの腕が上達しても周りにそれを理解してくれる人がいなくて…。

ゲーム自体は楽しいはずなのに、何か物足りなさを感じてしまう。このままじゃ最高に素晴らしいゲームが登場しても、昔のように素直に感動できるかどうか不安ですね。

というわけで、僕が今一番欲しいものは次世代機でもなく彼女でもなくゲーマーな友人なんです。

え？ゲーマーな彼女もOKかって？そんな都合のいいことを書いてると全国の女性ゲーマーから引導を渡されちゃいますよ。

（大阪府　亜細亜人君①）

★確かに周りにライバルがいない、趣味を理解してくれる人がいないというのは寂しいもの。

手っ取り早い方法としては、君の周りの身近な友達を、ゲーマーの世界に引きずりこんでしまうというのがあるが…。あとは彼女を作って、英才ゲーマー教育を施すとか。…無理言ってスマぬ。

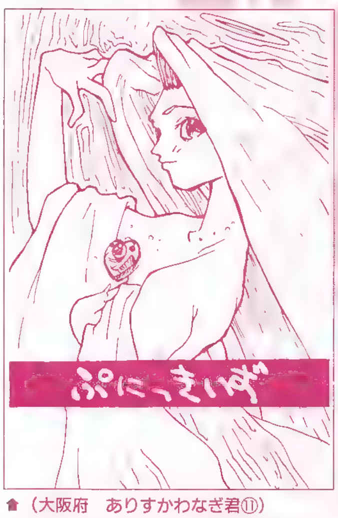
コンティニューしまくりでドノヴァンのエンディングを見たのですが、ヒドイ！あんまりだ！彼に救いの手を差し伸べたいのですが、どーすればいいでしょうか？

（静岡県　篠原守君Ⓖ）

★…ねんごろに弔うしかあるまいて。



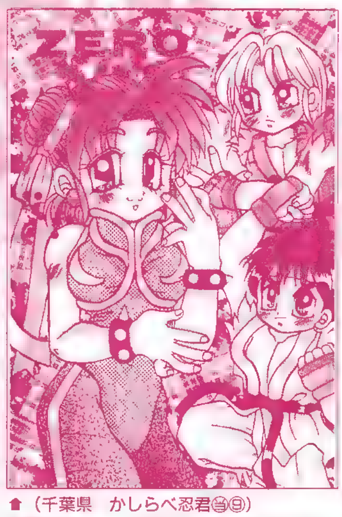
⬆（北海道　スやまゆう君⑦）
★ミスターバンパイヤの、モダンな日常。



⬆（大阪府　ありすかわなぎ君⑪）
★ヒソカなカプコンゲーのぷにっきいず。何ゆえ本誌で紹介しなかったのか謎。



⬆（大阪府　MINOYA（関西VFTer）君⑩）
★猛る拳は、未だ見えない最高峰を目指す！



⬆（千葉県　かしらべ忍君(当)⑨）
★春麗のジャージが時代を感じさせるのお。



⬆（鹿児島県　飯田昭子さん⑧）
★皆さん映画は観たかね？ザンギVS本田の一戦が70年代東宝特撮ノリで熱かったね。

こちらこだわり派



最近の格ゲー発売周期に一言

最近の格ゲー発売について、ほかのゲーマーさんはどう思っていますか？各メーカー側の都合もあるとは思うのだが、あまりに密集し過ぎてはいないだろうか。

最近まではバーチャ2、X－MEN、ヴァンパイアハンター、水滸演武など、ざっと数えても結構な数が出ていると思う。

上級者ならいざ知らず、初心者の自分（ゲー歴は長いが、なかなか上達しません）には、ちとつらいものがある。

例えば、やっと気に入ったゲーム＆キャラを見つけて練習に励み、やっと人並みに対戦できるようになるころには、また新しい格ゲーが発売されてしまい、ほとんどの人が新しい格ゲーに流れてしまうので、結果一人寂しくCPU戦をやる。

新しいものが出るたびにこの繰り返し、確かに自分のせい（上達が遅い）もあるし、人それぞれの好みもあるから新しい格ゲーを発売するのは構わないとは思う。人によっては「対戦だけが格ゲーの面白さじゃないよ」と思う人もいるでしょう。

でも、やはり自分が何度も練習したゲーム＆キャラがどれくらいほかのゲーマーたちに通用するのか、試してみたいと思いませんか？

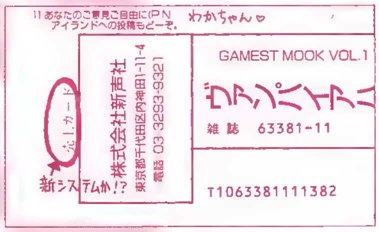
負けたら当然悔しい思いもしますし、またがんばろうという気持ちも起きると思います。

だけど、次々と新しいゲームが出るたびに、練習したゲームが急激に廃れていってしまい、プレイ人口が減ってしまうのは、やはり寂しい気がするのですが…。

（千葉県　BON！君Ⓙ）

★盛者必衰のことわりはゲーセンで稼働するゲームにとっては避けられぬ道。

でも最近は本当にゲームの発売サイクルが短いよね。もう少し一つ一つのゲームを大切に遊んでいきたいんだが。



⬆実に新声社ライク。ううっ…。

フトンで眠るシアワセ

マイティ書・DX

近くにガイアポリスが入った。しかし人気薄。でも俺はやる。3ボスで死ぬ。パスワードは覚えない。先に進まない。キョーー

（神奈川県　膃肭臍君Ⓚ）

★ガイポリのパスワード、私は書きとったのはいいが実際に使ったことはないのだ。…必ず家に忘れてくるという。

バーチャストライカー。キーパーは「ドンシューミー」ですよね。

（長野県　バタンブラウン君Ⓛ）

★シュートするときだけ照準カーソルがキーパーに合わされたりして。

ツインビーヤッホーで「いつでもかかってくるザマス！」「ホ〜ッホッホッホッ！」ーADKの広告だと思ったのは俺だけか？

（愛知県　宇宙刑事アラン君Ⓜ）

★さうですか？

スピードキングはとても面白そうだ。助手席に彼女や悪友を乗せるともっと楽しいかも。

しかし、地方に住んでいるため、おそらくプレイするチャンスは少ないだろう。とても残念だ。

（富山県　亀田寛之君Ⓝ）

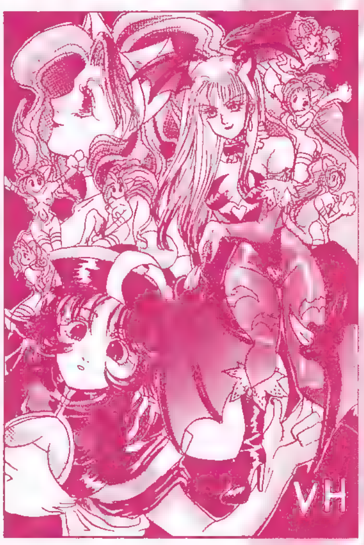
★ずるさんは助手席に乗り込んでマップを書くのだろうか？フフフフ…。



➡（埼玉県　かみしろ慶君⑫）
★とりあえず、行く手を塞ぐ奴は許さない！

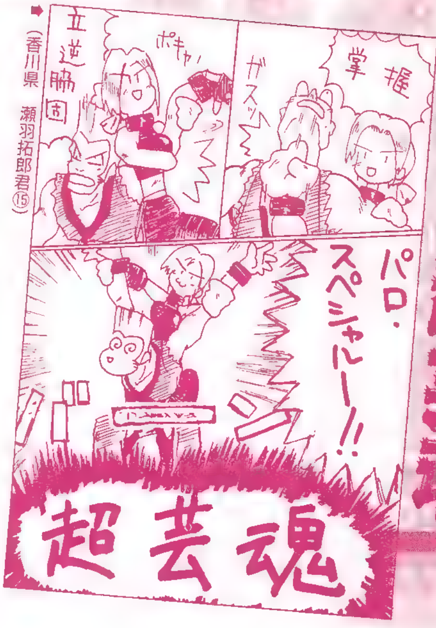


➡（千葉県　漂流貴族君⑬）
★続編のウワサは聞くものの…ハテさて？



➡（茨城県　堀之内琉珂さん⑭）
★実はこの3人（?）、ほぼ均等に人気あるみたいです。それぞれキャラが立ってるしね。

忍者チョップ超芸魂



➡（香川県　瀬羽拓郎君⑮）

続々魁！K・O・F'95

これまでのあらすじ

そのとき、奴の電光のような蹴りが三郎の土踏まずに直撃した！もんどり打って倒れる三郎！

「アイヤ！痛いアルよー」

大ピンチだ三郎！

むせ返るような湿度と熱気。生い茂る樹木。冥王島の中心に進むにつれ、それはジャングルの如き様相を呈してきた。

「暑いぜ暑いぜ暑くて死ぬぜ！」

ジョーがたまらず叫ぶ。

「何言ってやがる。パンツ一丁でうろうろしているくせに暑いもねえもんだぜ」

隣にいた京が呆れ顔で呟く。

「うるせえ。てめえこそ学ランなんかでよく平気だなあ」

「美形は汗なんかかかないんだよ」

「待テ、アレヲ見ロ」

タムタムが二人を制止してジャングルが開けた方向を指さした。

地面にはカーペットが敷いてあり、中央には雀卓が置かれている。

「まさかあれは邪止奏（じゃんそう）！」

「ネオ！お前知っているのか？」

傍らのジオが尋ねる。

「ああ、聞いたことがある」

―邪止奏（じゃんそう）―

古来より中国でたしなまれてきた娯楽。極めた者は雀鬼と呼ばれ恐れられた。

また現代でも薬中毒のことをジャンキーと呼ぶのはこれに由来しちゃったりなんかしちゃったりしてー（広川太一郎風）。

眠眠書房刊

『なめんなこのアマ』より

「要は麻雀やりゃあいいんだろ」

短気にもテリーが雀卓に座る。

「よせテリー、危険だ！」

リョウが叫ぶがもう遅かった。一陣の風と共に雀卓に牌が配られ、向かいに一人の少女が現れた。

不敵な笑みを浮かべて少女は名乗る。

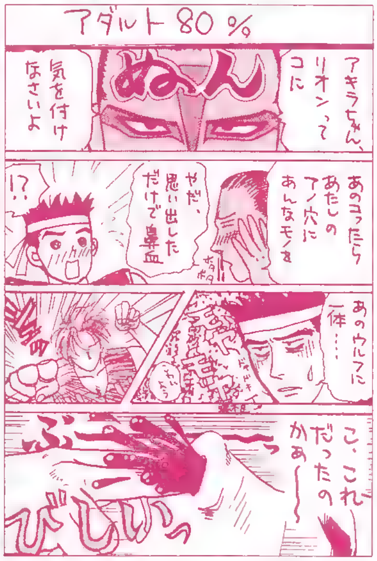
「私は早坂晶。貴方に私が倒せるかしら？言っとくけど二人打ちよ」

「勝負だ！」

テリーが牌を引き不要牌を捨てた。途端、晶の目が光り、口を開いた。

「それアタリだよ。四暗刻緑一色ダブル役満ね」

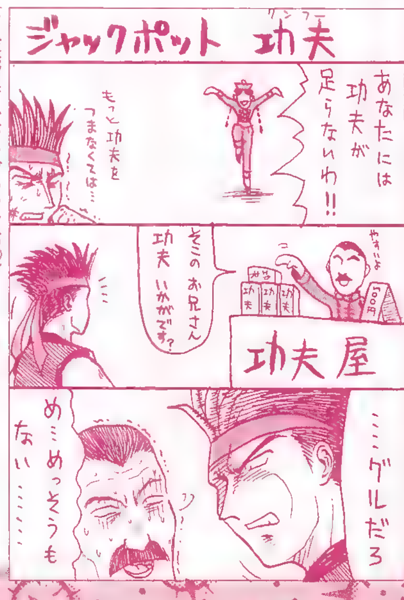
テリーが爆音と共に天高く舞い上がった。



➡（岡山県　まる葉さん⑯）
★なんだか大人の世界だ…と思いきや。



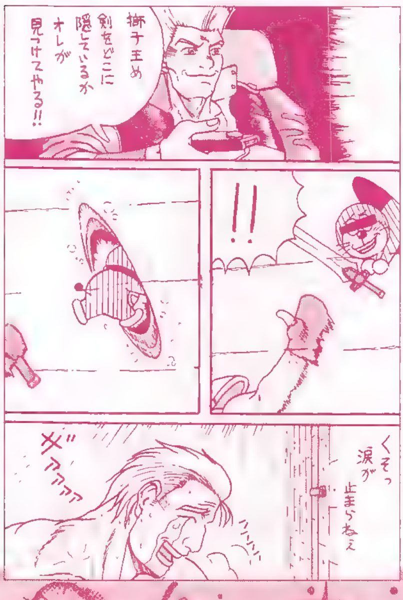
➡（東京都　F・篤ヒロ君⑰）
★いきなり襲いくる非日常ーはうっ。



➡（長野県　バタンブラウン君⑱）
★…オレの目を見て話せまい貴様…。



➡（大阪府　野上かおりさん⑲）
★これが若さか…。



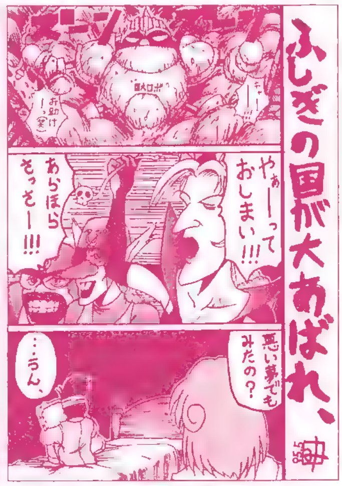
➡（京都府　村田真吾君⑳）
★こーいつう～って感じどすか。

「だめだ…強い」
仲間たちの足元にボロ雑巾のように降ってきたテリーがうめく。
「ぶどらっ！おんどれでは話にならんわっ！ワシが行く！」
テリーをかつぎ上げながら言ったのは王虎であった。
「王虎、そうか！中国人のお前ならば麻雀の腕も相当なものだな」
納得しながらペアがうなずいた。
「次の相手は貴方ね。まあ無駄だけど…」
「んどりゃあぁぁぁぁぁ！」
王虎が吠えて、宙に舞い、次の瞬間にはその手からテリーの身体が放たれた。
「え？何？ちょっと待って…」
大気の摩擦でテリーの身体は炎に包まれ、雀卓ごと晶を吹き飛ばしていた。
轟音と爆風が巻き起こり、一つの焦土が生まれた。
「ワシは麻雀をやるなんぞ一言も言っておらぬわっ！」
着地と共に怒鳴る王虎。
静かに笑みを浮かべてタン老師が呟いた。
「兄貴組筆頭、王虎。激しき男よ」
「でも兄さんが…ま、いっか。さあ！みんな行こう！」
アンディがみんなに呼びかけた。
そのころ、冥王島に向かう一つの影があることを、まだ誰も知らなかった…。

続く

（大阪府　SAMA君⓪）

★なんかとんでもない展開になりつつあるよーな気がしないでもないようなみたいななんつったりのK・O・Fイン冥王島。続きが気になる君は、好き勝手に続きを考えよう。



⬆（静岡県　みくにに葵君㉑）
★虹色ドリーミン。



⬆（大阪府　えのきだけ君㉒）
★弱気の果てに、彼が見たものは…。



⬆（香川県　佐伯玄端さん㉓）
★カウンター！！！

アイランド大賞

3月30日号。文章部門一位は熊本県・むっちーふぇてしづむ君です。次点は大阪府・中村雅信君。古くからの常連さんですね。ごくろうさまです。イラスト部門は福岡県・東雲三太さん。次点は静岡県・大仏和尚君でした。皆様毎回すばらしいネタを提供していただいて誠にありがとうございます。これからもよりよい物を目指して精進してください。私も努力いたしますので。それでは失礼いたします。

（結果発表　日吉犬太）

今日の唄心スペシャル

第4次スーパー盗っ人吉光
（ザンボット3の節で歌うべし）

知恵と勇気と力とが
三島の秘宝に忍び寄る
持ち出せ持ち出ーせ　持ち出せ
卍印の車に乗って
正義の義賊　古代盗っ人
その名も　我らの卍組
戦え僕らの僕らの仲間
銭の吹雪をばらまいてゆけ
（神奈川県　声楽嵐君Ⓟ）

魔物刑事ドノヴァン
（ギャバンのオープニング風にお願い）

魔物（おとこ）なんだろ　待ち待ちするなよ
ガードキャンセル　気をつけろ
俺はここだぜ　一足お先
キルシュレッドでのんびり　斬るのさ
（ひい〜ひい）↑音楽に合わせる謎の叫び。
若さ　甘さって何だ
オートガードのことさ
愛ってなんだ　負けてくれることさ
ドノヴァン　あばよアニタ
ドノヴァン　よろしく魔族
魔物刑事　ドノヴァン
（広島県　菅原敬君Ⓠ）

発表!! '94アイランド大賞!!

（110号〜138号）

去年の春から開催された月間アイランド大賞。その総括として、昨年、月間大賞に輝いたノミネート作品の中から、ゲーメスト編集部で優秀作品を選考、大賞として決定しました！

では早速、栄えある第一回アイランド大賞・文章部門の最優秀賞の発表！

最優秀賞はゲーメスト135号に掲載された、**「イタリアトールド原田君」**。イラスト部門最優秀賞は、同じく135号に掲載された、**「惑星ヘルストーム在住　Ben君」**の両名に決定しました！

実は同じ号の同ページに同時に掲載されていた作品2つが、見事大賞を受賞しました。

トールド原田君は、海外におけるゲーマー生活の日常を、趣豊かに表現してくれました。なんとなく切なくてほのぼのしてる点が、味わい深いです。

Ben君はハガキ2枚に渡る力作。ダークストーカーたちを精密な筆致で描いてくれました。気合入りまくりです。

大賞のお二人には、**「ゲーメストイベント無条件参加券」&コンパネ＋編集部員特選ゲーム基板**のセットを大進呈！

続いて、金の投稿魂賞。

文章部門は124に掲載された**東京都の福田雄一郎君**。

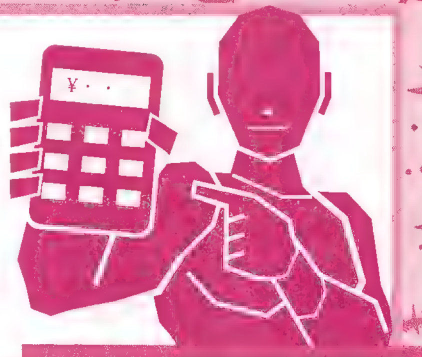
イラスト部門は121に掲載された神奈川県のMr.Mt君それぞれに！

そして、ノミネート外特別賞功労賞として、文章部門に**広島県の菅原敬君**、イラスト部門は**東京都の騎崎ばるたんさん**に送られます。イエー。

金の投稿魂賞、特別功労賞の皆さんには、ゲーメストEX発刊記念として、サターン、プレステ、PC-FX、プレイディアの中からお好きな一台を贈らせて頂きます。

毎月毎月大量の投稿、本当にありがとう。読者のみんなの一人一人の情熱、そして暴走心（笑）。君らがいてこそ、初めてアイランドが成立するのです。これからも、ゲーマー心のオアシス、ゲーメストアイランドをよろしくねっ。

※今回、賞を受賞された方は、アイランド宛までご連絡ください。…イタリアからは大変そうですが、何卒よろしく。



ご商談の場

★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）や業者の方のご利用はご遠慮ください。あて先・編集部内「ご商談の場」まで。

○一番最初のハガキが来た時点で締め切り→①
○掲載された次の月末で締め切り→②
○締め切りなし→③

買います

●バーチャファイター2のデュラルのUFOキャッチャーの人形を適価で買います。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③
（〒752 山口県下関市長府松小田本町19—2 小川貴史）

●ファイナルファイトのビデオを買います。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③
（〒344 埼玉県春日部市大沼7—36 石塚丈雄）

●スーパーリアル麻雀PVの豆本1〜3巻とポスターを買います。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。豆本は特に1巻を高く買います。③
（〒299—01 千葉県市原市白塚562—30 藤野孝之）

●PCエンジン版のグラディウスⅡが発売されたときに配られた「ビッグバイパーキャストモデル」を買います。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③
（〒950—01 新潟県中蒲原郡亀田町東本町5—6—20 大倉隆寛）

●X—MEN（カプコン）のポスター、ポップ、インスト（各美品希望）とマーベルコミックス（日本語版ではなく海外版）を適価で買います。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③
（〒709—11 岡山県倉敷市茶屋町58 戸叶基樹）

●ゲーメストNo.1〜140を買います。バラ可。希望価格と番号を明記のうえW葉書で連絡ください。③
（〒989—24 宮城県岩沼市相の原1—4—13 猪野高広）

●セガAM2研のTシャツ（ジャッキーがサーフィンしている絵）を買います。希望価格明記のうえ封書で連絡ください。③
（〒278 千葉県野田市柳沢2 23—2 関根幸子）

売ります

●真・聖刻（ラ・ワース）のキャラクター設定原画集（非売品）を売ります。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③
（〒791—31 愛媛県伊予郡松前町北黒田752—1 出本泰一）

●自主製作の"モリガン革ジャン"を1名様に売ります。まず写真を送りますので、封書かW葉書で連絡してください。絵はヴァンパイアカレンダーのものを忠実に使っています。③
（〒389—23 長野県下高井郡木島平村大字穂高2457 阿部安明）

●NEO・GEO CDの餓狼伝説3のプロモーションビデオを売ります。まずはW葉書で連絡ください。①
（〒020—01 岩手県盛岡市中堤町7—3 佐藤信久）

●NEO・GEO CD限定モデル+コントローラープロ×2+KOF94+真侍魂+餓狼伝説3を5万円以上で売ります。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。②
（〒848 佐賀県伊万里市立花町1807—32 幸島誠吾）

●セガサターン+別売コントローラー+バーチャファイター+パンツァードラグーン+ゲイルレーサー+スーチーパイを4万円以上で売ります。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。②
（〒764 香川県仲多度郡多度津町東浜1—11 塩山修康）

交換・その他

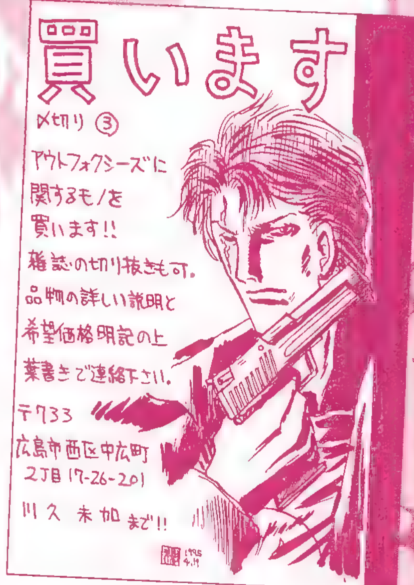
●こちらのセガサターン+バーチャファイター+パンツァードラグーン+真説夢見館をあなたのNEO・GEO CD本体一式+ギャラクシーファイト+真侍魂+KOF94と交換してください。②
（〒350—12 埼玉県日高市高萩754—5 平島幸枝）

●こちらのプレイステーション+コントローラー+メモリーカード+リッジレーサー+キリーク・ザ・ブラッド+AⅣ+鉄拳をあなたのNEO・GEO CD+KOF94と交換してください。まずはW葉書で連絡を。③
（〒851—11 長崎県長崎市四杖町52 川辺太久見）

●こちらのNEO・GEO本体+ファイティングスティックNEO+メモリーカード+真侍魂（ポスターつき）+餓狼SP+ソニックウィングス2をあなたのプレイステーションと交換してください。③
（〒162 東京都新宿区袋町24 コートハウス袋町203 伊原輝正）








（茨城県 猫神さん）

お便り募集

ゲーメストアイランドではあなたのご投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております。締め切りは毎号発売の10日後あたりでーす。イラストを封書で送る際は一枚一枚の裏に住所氏名を忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数も明記してほしいよん。ド肝を抜くようなスバラシイ作品にはテレカプレゼント！さあ、ハガキを送るのは一時の恥、送らねば一生の恥だーっ。〒101東京都千代田区内神田1—11—4 新声社 ゲーメストアイランド係

夢の第一歩がここからはじまる。

日本初のエンターテイメントクリエイタースクール

楽しみながらわかる学院のすべて

学院説明会 開催

- ◆7月22日　東京/本学院
- ◆7月26日　大阪・郡山
- ◆7月27日　広島・仙台
- ◆7月28日　福岡・札幌
- ◆8月 2日　長野・静岡
- ◆8月 3日　新潟・名古屋
- ◆8月25日　東京/本学院

各会場にて14：00～開催いたします。
詳しくは、お電話でお問い合わせください。

声優適性オーディション開催

◆8月8日東京／本学院
※お電話でお申し込み下さい。



フジサンケイグループ
株式会社ポニーキャニオンがサポートします。

アミューズメントメディア総合学院

〒150 東京都渋谷区東2-29-8 最寄駅/JR山の手線・営団地下鉄日比谷線「恵比寿」徒歩5分　東急東横線「代官山」徒歩7分

本科 ◆現場直結主義でクリエイターを養成◆

［全日制］

ゲームクリエイター科	2年制・3年制	●ゲームデザイナー●シナリオライター ●プログラマー
CGアニメクリエイター科	2年制	●CGアニメ●CGデザイン ●3Dアニメ●キャラクターデザイン
マルチメディアクリエイター科	2年制	●各種CD-ROMタイトル制作 ●デジタルサウンド●通信ネットワーク
声優タレント科	2年制	●アニメ声優●洋画吹替え ●CMナレーター
コミック科	2年制	●少年コミック●少女コミック ●ヤングコミック●コミック原作

実践夜間専科 ◆19:00から学べるプロへの近道◆

［1年制、月曜日・水曜日コース・授業時間19：00～21：30］
〈10月生募集・願書受付中〉(定員になり次第締め切らせて頂きます。)

パソコンゲームクリエイター専科	●プログラマー●グラフィッカー ●CGアニメ
声優専科	●アニメ声優●洋画吹替え ●CMナレーター
アナウンス専科	●DJ●TVアナ●ラジオアナ ●スポーツアナ●レポーター
コミック専科	●少年コミック●少女コミック ●ヤングコミック
ノベルス専科	●ジュニアノベルス●コミック原作 ●ドラマシナリオ

入学案内書無料進呈

［申込方法］官製ハガキに、1.住所、2.氏名、3.年齢、4.学校・学年、5.電話番号、6.志望学科を明記の上、下記のあて先までお申込みください。
〒150 東京都渋谷区東2-29-8　TEL.03-3406-5050　アミューズメントメディア総合学院　ゲーメスト A⑥係

個別相談随時受付中［本科、実践夜間専科とも］詳しくはお電話で 0120-41-4600

新時代に活躍する声優を広く募集!!

新人声優オーディション

開催地　東京／大阪／名古屋　10月開催予定

［応募条件］13歳～28歳の健康な男女。学歴・経験不問。
［応募方法］履歴書1通(市販のもの)顔写真(顔がはっきりわかる)、80円切手を10枚同封の上、下記あて先まで郵送して下さい。応募書類はお返ししません。

HSP 原宿声優プロデュース・オフィス

〒150 東京都渋谷区恵比寿南3-2-13　TEL.03-5721-9409
原宿声優プロデュースオフィス　ゲーメスト A⑥係



首領蜂 DonPachi

まわどい弾避けなんのその！

©ATLUS／CAVE

今回は３部構成の特大ボリューム。そしてタイプ別攻略も始まるのだ！

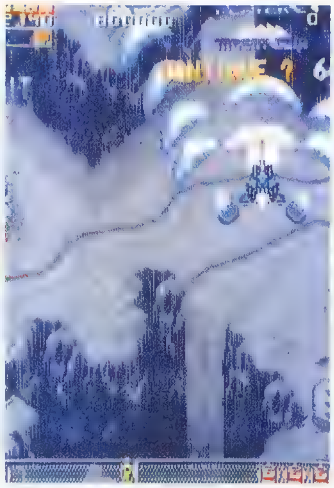
担当：ハニー求む！立衆多

今回はCタイプでの4面の攻略と2面の超稼ぎパターン、そしてBタイプによる稼ぎパターンの豪華3本立て。徹夜してでも読んでくれ！

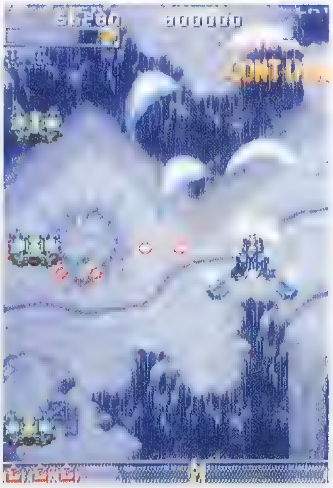
STAGE4 ザコも強いぜー！（矛盾）

いちばん最初に現れるのがアイテムキャリア。すぐに倒してアイテムを回収しよう…と言いたいところだが、すぐこのあとにザコラッシュが待っている。もし、アイテムが上に動いてしまった場合は、追いかけないで下に戻り、ザコ退治に専念しよう。アイテムは画面中央の辺りに流れてくるまで我慢だ。

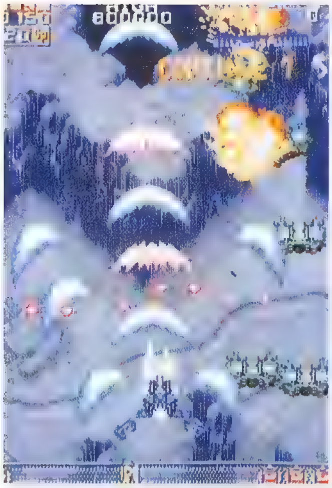
最初のポイントは、画面下から現れる緑色のザコ（通称



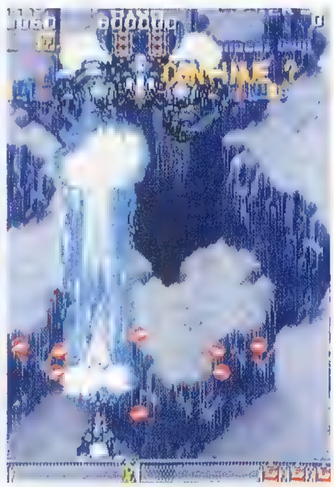
右側から出現するカタいザコを倒し、画面右上で待つ。



弾を引きつけながら左寄りに下がっていく。



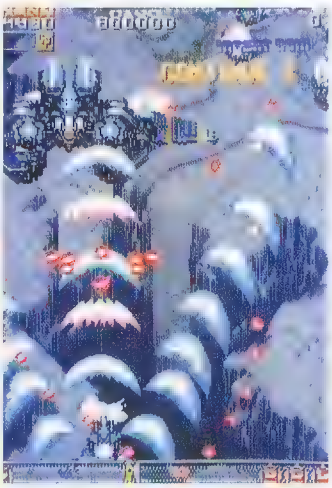
次に右下からもザコが出る。回り込んで倒せ！



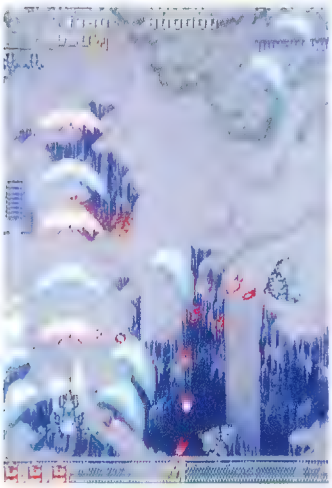
まずここに入ってよける。



次はここ。慎重にね！



6回目の弾を避けたらショットに変えよう。



撃ち損ねたら逃げろ、逃げろ！

「カタいザコ」の倒し方。あらかじめ出現位置を知っておかないと一瞬にして死んでしまうだろう。

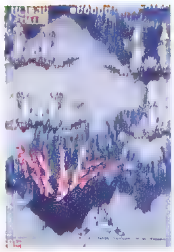
ここは覚えてしまえば完全にパターンになるところだ。やりかたは写真を参照してね。ただしCタイプの場合は、タテ移動のスピードが遅いので、下がるときはレバーを下、左の順に細かく入力して階段状に動くとよい。

今度は中型機が登場。ここではレーザーに装備を固定して、写真の位置で弾を避けよう。

さらにこのあと、中型機を倒すまぎわに右からザコ編隊が現れて複合攻撃をされる。そこで中型機の弾を合計6回避けたらショットに変えてしまうといい。ザコを撃ち損ねたら左側に寄っておいてから上に動いてかわそう。

次はザコ編隊と、2面でも登場した「デカいザコ」の複合攻撃。そのあとにもう1機中型機が現れる。ここは画面下で大きく左右に動きながら攻撃すれば大丈夫だろう。

ひとつ覚えておいてほしいのが、左上から赤いザコ編隊が出現したあとに、デカいザコが4機いっぺんに出てくるところ。体当たりされるなー!

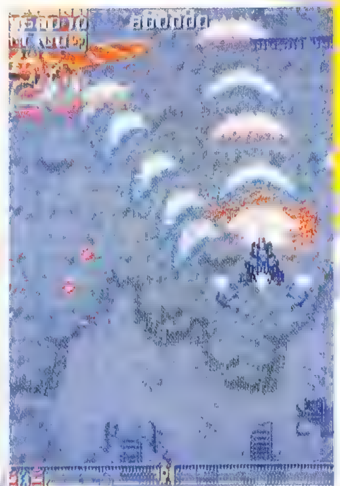

4機いっぺんに登場。あ〜うっとうしい!

ここからはザコ編隊のオンパレード。大きく動きながらコンボをつないで楽しもう。そしてアイテムキャリア2機と、右上のザコ編隊を倒したら写真の位置で待とう。

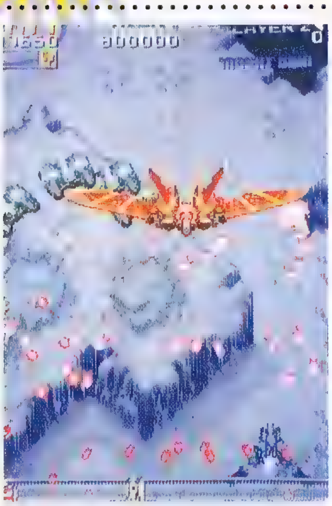
すると左側から茶色の中型機が計5機現れる。こいつに対しては度胸よく接近して攻撃しよう。あらかじめ上にいて撃っていればまったく攻撃を受けることはない。

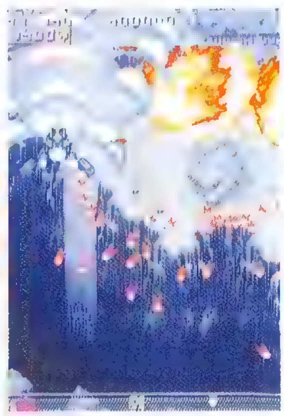
しかし、ひとたび攻撃を許すとこれが始末悪い! 細長い弾を扇状にバラまくのだ。この弾に対しては、中型機の真下のラインに合わせておけば当たらない。ただし次に出てくる中型機の弾は当たるから、結局押されるハメになるので覚悟しておこう。

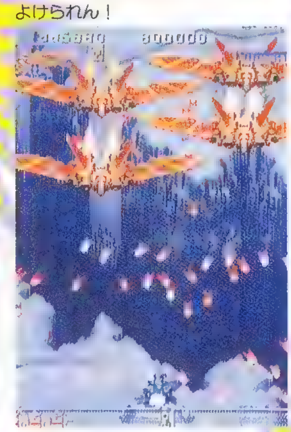
このあとカタいザコを挟んで右から中型機が5機、さらにカタいザコを挟んで、今度は左右交互に12機も出現する。特に12機現れるところは、どうしても押されてしまう。危なくなったら少しずつ下がって弾の間に入ろう。安全にいくならばボンバーを使ってもよい。直後に1個補充できるからね!


ザコを倒したら左上に移動する。


接近すればタダの鉄クズ。Cタイプのショットでも OK!


バラまき弾は真下のラインでよけよう。


ザコを倒したらすぐに中央の上に移動して撃とう。


遅れるとご覧のとおり。こりゃあよけられん!

次もまた新種の中型機と対決する。こいつは中央のラインに合わせてレーザーを使う。正面に弾が飛んできたら少しだけ左右にズラしてかわそう。

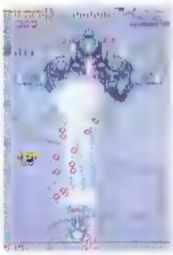
やがて中型機は左に動く。動き出したら正面の弾に対しては**すべて右に動いてかわす**こと。左でかわそうとすると、中型機が連射モードに変わったときに逃げ場がなくなってしまうからだ。

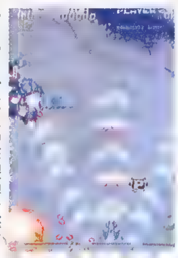
やがて中型機は右に動き、画面下へ逃げる…と見せかけてまた左に動いてくる! こうなるともう手に負えない。右避け法で撃ち込んでいれば下にくる前に倒せるから、必ずこのやりかたで倒そうね!

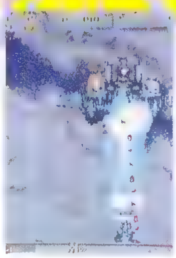
そしてザコラッシュの稼ぎどころを抜けると、後半戦の要塞に突入する。ここは中央と両端に砲台がズラリと並び、ザコ編隊との複合攻撃がひたすら繰り返される。

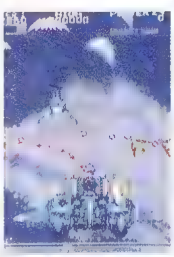
ここも画面下を大きく左右に動いて攻撃するのが基本。特に緑色のカタいザコが出現する瞬間は、切り返すポイントが限られてしまうので慎重にやろう。

少し進むと、中央にデカい砲台が出現する。この砲台は、ボンバーを使わずに破壊すると1UPアイテムをくれる。装備をレーザーに変えて撃てば楽勝だろう。


正面のラインをキープ。弾は最小限の移動量でかわそう。


ショットではこの炸裂弾を撃ち損ねてしまう。

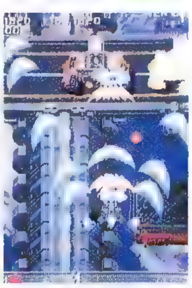

連射モードになっても、右によければ大丈夫。

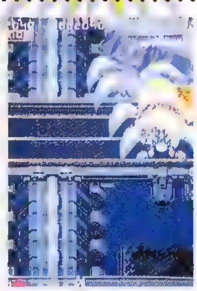

画面下には逃げない。ちょっとズルイよ!


やったね、1UP!

1UPを取ったあとは、左右にバラまき砲台が、さらに道路上を高速で横切るデカいザコが現れる。

砲台はひとつずつ確実に壊す。弾が遅いから大きく動かずに少しずつ動くとよい。


装備はショットでよい。自分から弾に突っ込まないように。


重なってしまえば以上。左手の休憩をしよう。

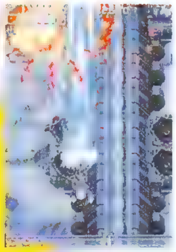
だし重ね撃ちが通用しないので、放っておくと地獄を見るぞ！

デカいザコに対しては、逆に重ね撃ちするのがベスト。弾を避ける手間は一切なくなるのだ。

要塞エリアの最後は、赤いザコと2面で登場した中型飛行機、さらに地上の砲台による総攻撃。言ってしまえば難関である。

ポイントは飛行機をいかに早くつぶせるかだ。飛行機は順に**正面→左→右→正面→右→左→右→正面→右→左**と出現する。できれば覚えてしまおう。

Cタイプの場合はショットだとどうしても押されてしまう。レーザーをメインに使って、危なくなったらショットに変えてかわす、という方法で対処しよう。



出現場所を覚えておいてレーザーを撃とう！

要塞エリアを抜けたあとにアイテムキャリアが2機現れる。ここも慌てて取りにいくとザコに激突するので、下でひたすら耐えること。ザコに気付いてから逃げるのでは手遅れだ。

そしてまたまた中型機（全部で3機）のおでまし。この中型機は避けにくいバラまき弾と追尾ミサイル（破壊可能）で攻撃をしてくる。

こいつにはレーザーを使う。中央のライン辺りで（きわどいけれど）弾をかわしながら撃ち続ければ、追尾ミサイルを撃たせずに倒せる。放っておくとその追尾ミサイルとザコ編隊に攻撃されてしまう。こうなるとお手上げだ。

追尾ミサイルは意外とカタいので、Cタイプを使う人はレーザーを使って壊したほうが無難だ。それと処理落ちによるスローがかかりやすいので、弾避けはくれぐれも慎重にね！



中央のラインできわどくかわす。逃げ腰厳禁！

4面ボス

最初のパーツはまず片方のレーザー砲台を壊す。もう片方は放っておいて、あとは本体だけを狙おう。片方残しておくと、最後の撃ち返しが少なくなるからだ。

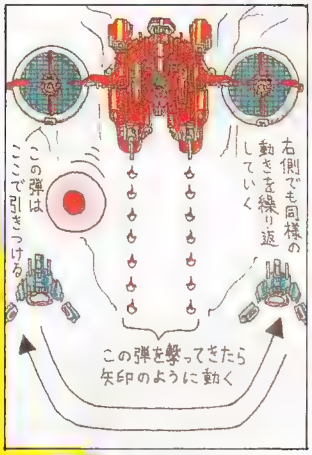
パーツ上部に連射砲台が現れたら、図のように少しずつ動きながらかわす。連射が途切れたら必ずレバーを切り返すことと、装備はショットで戦うことがポイントだ。

本体の第1段階の攻撃はまさに拷問。ここが最も難しい。レーザーボンバーで2段階目にとばしてしまったほうが安全だ。

気合で避けたい人は、画面右寄りの位置で2種類の弾をかわす。反対側に行こうとすると必ず捕まるので注意！

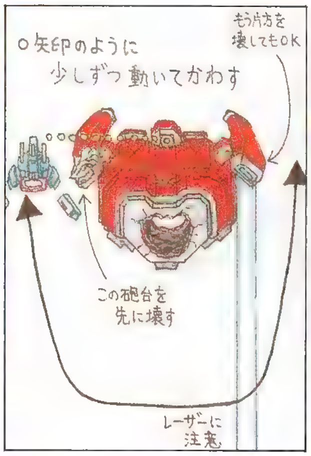
第2段階は特大5WAY連射とホーミングの繰り返し。前者は写真のようにボスの中央やや左側のラインに合わせて、ボスを追いかけるように して左右に動けばかわせる。

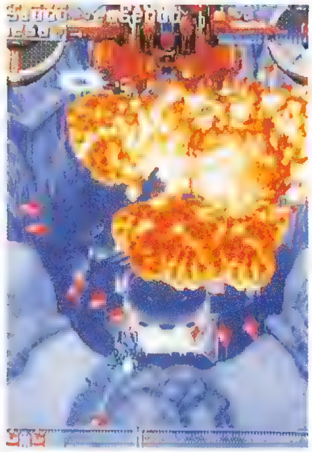
ホーミング弾は図のようにかわす。上寄りの位置で弾を引きつけて切り返すポイントが作れるかどうかが勝負だ。失敗したら迷わずボンバー！





ボスを追いかけるように動く。できればレーザーを使おう。





破壊後には撃ち返しがくる！上に動いてかわそう。

第2部 2面稼ぎパターン（Cタイプ）

ポイント①53ヒット

スタート直後はCタイプなら53ヒットができる。図のように3方向のショットを正確に当てないと成功しないから難しい。

コツは正面のザコを撃つときに少し連射速度を落とすこと。すると左のザコが現れるまでの時間を稼ぐことができるため、成功率がアップする。

ポイント②戦艦速攻倒し

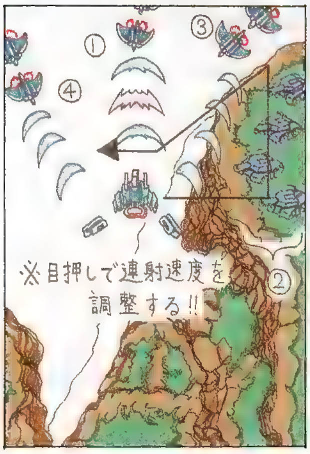
戦艦に対しては、写真のように前に出てショットを使う。中央の砲台よりも左右の小型砲台のほうが壊れやすいので、後者を意識して先に壊すと失敗しないですむ。

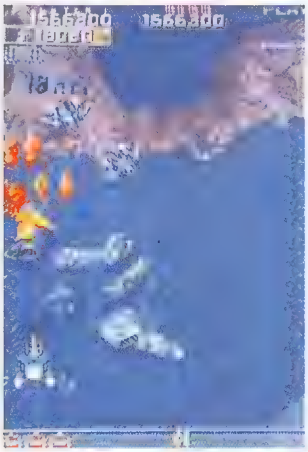
さらに中央のカタい砲台と、蜂が隠れている左右の箱を同時に破壊してしまおう。これで対戦艦はカンペキ！

ポイント③58ヒット

中型機2機に対して、倒す寸前までダメージを与えて待つ。ヘリザコが出現したら2機同時に倒してつないでいく。

途中の中央から現れるヘリザコのところで連射速度を落とすのがポイント。次のザコ





余裕があればこの蜂もコンボにつないでしまおう。


前に出て撃ち込む。中央の砲台が撃つ弾に注意しよう。


そして同時破壊をしてトドメだ！残りの戦艦も同様に。


中型機を同時に破壊してコンボ開始。


ここで連射速度を調整する。撃ちすぎは失敗のもとだ！

ラッシュまでの時間を稼ごう。

ポイント④連続蜂アイテム

58ヒットを終えたら、すかさず写真のように蜂アイテム5個を回収しよう。ぐずぐずしていると飛行機のバラまき攻撃が始まって取れなくなるよ！

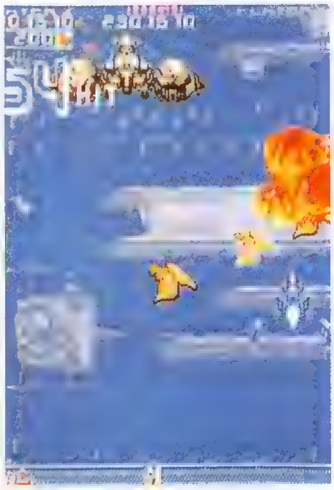
ポイント⑤中型飛行機

ここは左から出現するものだけを倒して、残りの2機は泳がせる。この間にできるだけ同量のダメージを与えておく。

そして画面下に消えるギリギリまで粘ってから倒して、戦艦とヘリザコにつなごう。ここと前述の58ヒットのところは大きな差が出るところだ、失敗すると痛いぞ！

これで2面の稼ぎパターン解説はおしまい。一部詳しく書けなかったけど、省略したところはアイテムキャリアからデカいザコを泳がせてザコにつないでいけばよい。

目標は1面を150万前後と仮定して、2面終了時点で400万点オーバーだ。ぜひ挑戦してくれ！


右上に移動してまず蜂を3個回収する。


その上にもう1個ある。キャリアの弾に注意！


5個目は左側にある。バラまき弾をよく見てね。


ここまで粘って倒す。クレーター内の蜂も忘れずに。

第3部 1面稼ぎパターン（Bタイプ）

次にBタイプでの1面の稼ぎパターンを見ていこう。

普通に敵を倒していくだけだと50万点ぐらいしか入らない1面だが、ちょっと稼げばあっという間に100万点。もう稼ぐしかないね。

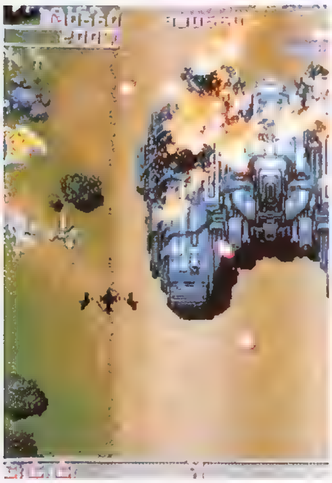
ではまず簡単に点数をUPさせてくれる蜂の位置からいってみよう。ちなみに蜂はレーザーで実体化させないと取ることができない。覚えておこう。

●1面の蜂の位置

①100点　スタート直後右端
②200点　①からすぐに左に行き画面左端
③400点　ちょっと大きめの戦車の出るところの、左の砲台の上
④800点　戦車が格納してある3つの倉庫のうち、一番上のやつの左
⑤千点　ボスの格納されている車庫の手前の左
⑥～⑨　車庫の四隅。2千、4千、8千、1万
⑩2万　車庫を抜けて、左上のトラックを壊すと出る
⑪4万　ボスとの戦闘中に右端にある
⑫8万　⑪の後、今度は左端にある
⑬10万　最後は⑫のあとに左端

以上ですべてだが、注意するのは最後の⑬である。なぜかというと、⑬はボスを泳がしておかないといけないからだ。普通に撃ち込んでいると、蜂を取る前にボスを壊してしまう。

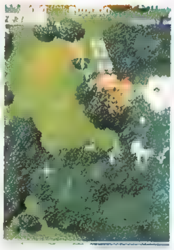
また、ボスは時間がたつと発狂弾を撃ってくる。だから⑬の蜂に気を取られてまったく撃ち込んでいないと、蜂を


最後の1個はここだ!!

取ったはいいがボスに殺られた、なんてことになってしまう。
　ではどんなタイミングでいけばいいのかというと、⑬の蜂を取る前にある程度ボスに撃ち込んでおく。そのときにボスが点滅したら撃ち込みをやめておく。蜂を取ったらレーザーで一気に倒す。こうすればボスの発狂弾は見なくてすむはずだ。

気合入れて攻めろ!!

　まず最初に、左右にある蜂を右→左の順に取る。しばらくするとザコが3機出現する。そのザコを撃たずに待っているとザコがまた出現するので、ザコだけを左端から一気に撃つ。


せこせこ稼げ!!

　次は、左側に砲台がある。その砲台が画面下に行くまで弾を撃たずにねばり、ギリギリ自機の弾が当たるなと思うときから弾を撃ち始め、右へゆっくりと向かって行く。そして右側の砲台を壊して上からヘリが出現したら、左上のほうに速攻で壊しに行く。そしたら右上から戦車が出現するので壊しに行く。これで19HIT取れるはずだ。
　次は、また左側に砲台があるので画面下まで弾を撃たずに待つ。そして、その砲台スタートで左側から右上のほうに向かって行く。すると右上のほうからタテ長の、茶色い戦車が出てきているので、そこで止まってレバーを右側にコンコンと入れる。茶色い戦車は壊れてくれないが、戦車の上の砲台は壊れてくれる。あとレバーを右側に入れるのは、戦車の右側に地面に隠れている星を出現させるためだ。すべて壊せば36HITいくはずだ。


ここまで引きつけてスタート。


んで19HITが完成。

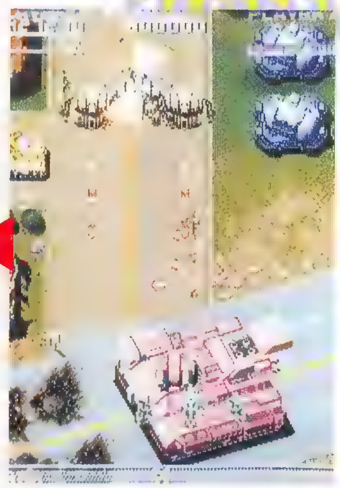

ヘリが下にきたところにスタート。


37HITウハウハだ!!イエーイ!

　その次は右にあるタテ長の戦車スタートでレーザーで壊して行く。レバーは左に入れっぱなしだ。左端まで行くと星が6つ出現してて10HITだ。
　それが終わってしばらくすると、緑色のでっかい倉庫が左右に出現する。その倉庫2つとも、これ以上撃ち込むと壊れるな、というぐらいまで撃ち込む。しばらく待つと上からヘリが出現する。そこで倉庫を右→左の順で壊す。そしてヘリを撃って右側の倉庫の中の戦車を壊す。これで26HITだ。


2つの倉庫をコンボに入れるのがミソ!!

　そして3つ目の倉庫が出現しているので、コイツも少し弾を撃ち込んでおく。すると上からヘリが出現するので倉庫を壊す。すぐヘリを撃って倉庫の中の戦車を壊して左側に行く。この倉庫の真左に蜂があるのでそれを出現させる。これで大体19HITぐらいだ。
　次は上のほうからアイテムキャリアが出てくる。コイツをねばって下のほうまで来るのを待ち、右下のほうから出てくる戦車がアイテムキャリアと重なるまで待つ。重なったら弾を撃ち始め、左にいる戦車6台とその上にある倉庫を壊して18HITだ。
　そして最後のヤマ場だ。
　パワーUPアイテムが画面内にあるのでパワーUPする。そして、でっかい戦車が出てきているので、少し弾を撃ち込んでおく。このでっかい戦車が画面下に消えて行くので消える前に壊す。そこからレバーを右にコンコンと入れて少しずつ右側に自機を持って行く。右端に行ったら今度は一気に左だ。左端に行ったら弾をまだ撃っておく。左端から戦車がまだ出現してるからだ。これで大体52HITぐらいだ!!これで一面道中は終わりなのだが、ボスと戦うときの細かいところを書いておく。


紫の戦車からスタート。

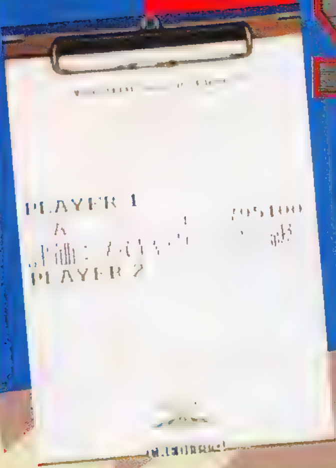

ここまで行ったら一気に左に切り返せ!!


惜しい!!51HIT。でもいい感じ!!

　まず初めに、右上の砲台を撃ち込み砲台を壊す。壊れたらすぐに右にいる戦車を壊して2HIT。
　次は左側の砲台があるのでそれを壊す。壊したらすぐに左に行って戦車を壊す。その戦車の上に蜂がいるのでレーザーを出す。それで3HIT。上の砲台左側のヤツを壊す。右側の砲台は左側にある、最後の蜂を取ってから壊す。右から戦車が出てきたら、右側の砲台を壊してから戦車につなげる。2HITだ。これで終わりだ。
　ボスは、一面だけあってカンタンなので、問題はないだろう。
　このパターンで、100万点は必ず超すので覚えよう。
　このパターンよりよいパターンもあると思うので、見つけたらぜひ、報告してほしい。
　それでは。

STRIKERS 1945

面数が増えて全8面だ（当社比）



ランダムステージは4面あって、全部出てくるのだ。プラス4面で、全8面というワケだ。

担当：M. D. S.
ージョッキー★笹岡

みんなショットをバリバリ撃ってるか？

ストライカーズ1945では、ショット最強段階は無限に撃ち続けることが可能である。

なので、ショットは連付きにしてバリバリ撃ちまくろう。連射ボタンと、溜め撃ち用のノーマルボタンの2種類を付けといてくれると、ベリーグー。付いてないところは、お店の人に頼んでみよう。

ちなみに、面数が増えているということは、すなわち、手に入るボムの数が1つ増えていることにもなる。

なぜなら、ボムが出るのは1面に1個ずつと決まっているからなのだ！（前半面に限る）

あんまり内容とは関係ないケド、知っておくと何かの役に立つかもしれないぞ。

今回はなぜかちょっとハイな気分だ。一気に前半残りの2面と、5面をやるぜ！

アメリカステージ

このステージは、いきなりザコの大群が出てくるので、いきなり押されないようにしよう。

このザコの編隊は、3、4面に出てくると弾を撃ってくるので、それに注意しないといけない。同時に基地の屋根の砲台からも弾がくるので一緒に避けよう。屋根砲台のところにフォーメーションを置いておくとよい。



こんな感じ。弾数にまどわされるな。

次に、すかさず画面の右側から、白い中型機が登場する。

この中型機はやたらとカタイので、フォーメーションを常に当て続けるようにしよう。フォーメーションが切れたらまたすぐに溜めて出す、のくり返しだ。



この中型機ガカタイ。先読みでフォーメーションを置いておく。

一機を倒しても、またすぐ今度は左側から同じ中型機が出てくる。こいつも同じようにして倒そう。

コツは、ザコがうるさいので、常に自機の座標をズラしつつ動き、ザコの弾をかわしながら、目は常に中型機の白い弾を見ているという感じだ。慣れればザコの弾は全然怖くなくなる。



白い弾の動きをよく見よう。

白い中型機を早く倒しておかないと、次の大型機と重なってヒドイ目に遭うぞ。

大型機は、本体からの弾よりもむしろ、周りのザコからの弾に注意をしてもらいたいぞ。



ここは、逆にザコの弾に注意するのだ。

ある程度ダメージを与えると近付いてきて弾を出すぞ。普通に避ければOKだ。



死ぬ前に弾を出すぞ。避けられる。

ボス 空中要塞『XFB-1』

このボス、初めの2段階は何面に出てもあまり変わらない。

なので、4面にきたことを前提にして話を進めよう。

まず最初の段階。

ここはまず、画面の中央でボス本体が動き出すのを待ち、ボスが右に動いたら自機は左へ、ボスが左に動いたら自機は右に移動するようにしよう。



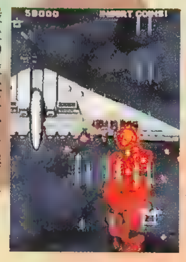
このへんで待って…、



ボスの動きとは逆に動こう。

その後、フォーメーションを出し、ボスの出す2WAYの白い弾の間に入って避けよう。

この2WAYは、だんだん間が狭くなるので、最後はどちらかに大きく避けるようにする。


最後の最後は外に逃げよう。

一段階目はここまで避ければもう壊れる。

次の段階は、ボスが両翼からの攻撃だ。

左右から、小さい2WAYを連発しながら、白い2WAYを同時に撃ってくる。

ここは、左右どちらかのはじから移動して、白い弾が来たら一気に端まで移動、その後すぐに通常弾の切れ目を見て、元の位置に戻る、をくり返すようにして避けよう。


通常弾と白い弾を大きく避けて……


元の位置にすばやく戻ろう。

最終段階が問題だ。

ボスからの攻撃は、通常弾の5WAY、正面から白い弾2連装を連射、両腕をふり上げてからのデカイ弾バラまき攻撃だ。

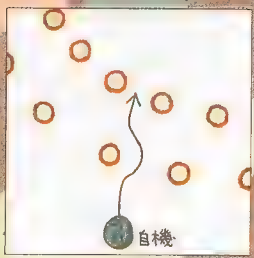
1～2面なら、5WAYが2連発で、腕のバラまきが1連発（単発）なので、何の問題もない。気をつけるのは、正面にくる2連装の白弾だけである。結構間に入ってしまいがちだ。


白弾には要注意。正面はマズイ。

5WAYが3連になるのはまだいいとして、やはり問題は腕のバラまきである。

このバラまきは、一発目のバラまき弾が自機を狙うように来て、2発目は自機を挟むように来る。

この間隔がえらく狭いので、タイミングよく図のように避けないといけない。



また、角度がつきすぎると、避けられなくなる場合があるので、なるべく正面近くで避けるのがよい。


発狂時は右側が安全だ。

ボスが自機に近い位置でバラまきを出されると、これまたどうしようもない。こんなときはボムを使ってしまうのがイイだろう。

最後に発狂段階があるが、ここまでくれば勝ち。必ず右側の3WAYと3WAYのすき間に入るようにしよう（左側よりも間隔が広いのだ）。

ソビエトステージ

ステージが始まると、まず大型機との戦いがメイン。

この大型機ははっきり言って弱いので、動いていれば問題ないだろう。

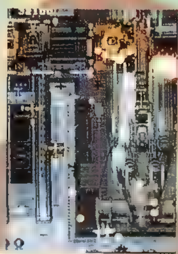
少しすると、地上基地内の移動砲台が登場する。


このへんで溜めておいて……、

この移動砲台がくせ者で、まず左側に1台、続けて右側からもう1台登場する。

ここは、まず左側の砲台に少し撃ち込んだら、すぐさま溜めに入ろう。

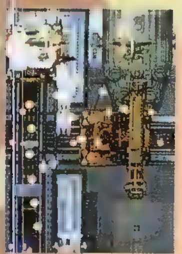
そして、右側から出てくる砲台に対してフォーメーションを使い、プラス撃ち込みで一気に右側の砲台を先に壊してしまおう。


右側の砲台が出たら、すかさず使って壊そう。

なぜなら、右側の砲台のほうが、左側よりもはるかに耐久力が低いからである。

左側からの弾は、引きつけつつ少しずつ移動していくことで避けられる。

右側を壊したあとも、無理して正面で壊すよりも、右側で白い弾に注意しながら、奴が弾を出さなくなるまで粘ったほうが、追いつめられる危険性は少ない。


少しずつ誘導して避けよう。

お次は飛行船との戦いだ。

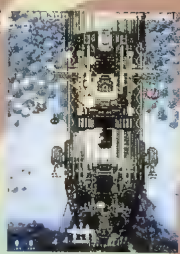
飛行船は全部で4段階に分かれている。

1段階目は、通常弾のほかに、白い弾が自機を狙って1発→2発→1発とくる。白い弾を避けるため常に動きまくっていよう。同じところにとどまってはダメだ。


白い弾のみ見る感じだ。

2段階目は、砲台から白い弾を円状にバラまく。

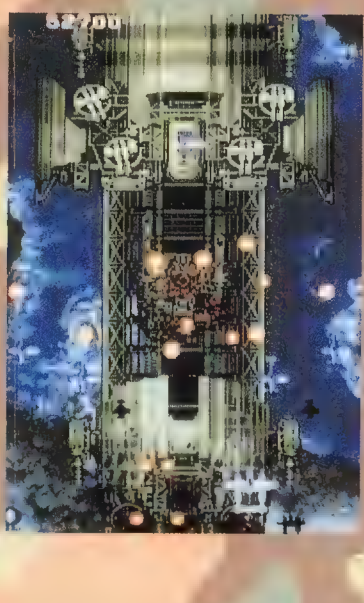
この弾はバラまく位置が決まっているので、普段はザコの弾を避けて、タイミングになったら正面の左右などに逃げ込むのがよいだろう。

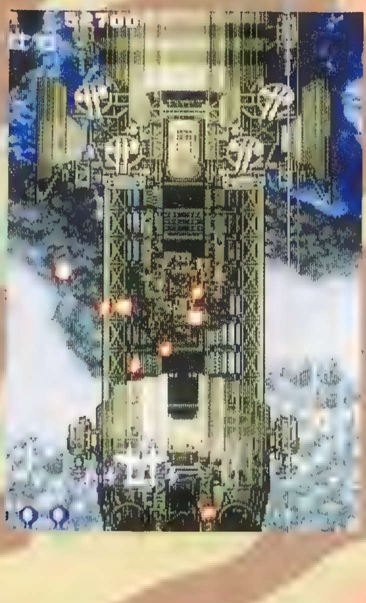

バラまき時にこの位置にすばやく戻る。

3段階目は、これまた通常弾のほかに、中央から、**固定の5WAY**＋自機を狙う3WAYの白い弾がくる。

5WAYと3WAYの方向がズレるとツライので、5WAYと3WAYの出す方向が同じになるように、正面または正面左か右の弾の位置で待ち、3WAYを避けやすく撃たせるようにしよう。ここがポイントだ。

最後の段階は、間の狭い3WAYの攻撃だ。フォーメーションを張って速攻したいが、ザコの弾には要注意。3WAYの間に入るときは慎重に。


こうなるとツライので……、


こうなるように誘導しよう。

ボス 飛行戦艦「ババロフスク」ウォーロイド形態

ボスは2段階。

まず、ウォーロイド形態になると、機雷＋通常弾の攻撃がある。

後半面に出てくると、この機雷が弾を撃ってくるので危険だ。正面にしか弾を撃たないので、早めに突破口を開いておこう。


機雷が弾を出す。正面に突破口を開け。

ボスは、通常弾を撃ち、休むと今度は白い弾を、3WAY＋4WAYで連発してくる。

この攻撃は間に入ってはダメだ。あらかじめ大きく逃げる用意をしておこう。


次のこの白弾は大きく避ける。間は×。

2段階目の攻撃は、通常弾を一定の方向に扇状にバラまいたあと、白い弾2WAY＋3WAYを連発してくる。

これは、通常弾を写真のように右上で避けて、そのあとの2WAY＋3WAYは、徐々に下がりながら避けよう。

これなら狭い通常弾の間に入らなくてもよい。


通常弾をここで避けて……、


白弾をこう、下がりながら避ける。

このボスと戦うとき注意したいのは、この段階になってからは、**ボスの左側の翼にできるだけダメージを与えない**ようにして戦う、ということだ。

なぜかというと、ボスの翼を両方壊してしまうと、ボスが発狂して白い弾をバラまくモードになってしまうからだ。

なので、常にボスの右側を狙うようにダメージを与えていき、そのまま一気にトドメを刺してしまおう！これが最重要ポイントだ！


ボスの左側の翼を残せば楽に倒せる。


壊してしまうと…キビシイね。

基地ステージ

さあ、いよいよ後半戦に突入である。

この面はライトニングを使っているなら、非常にラクで、パターン化すれば、ボム1発で楽に抜けられるようになるハズだ。

まず初めに、ザコが出てきて、そのあとすぐに、壊せるミサイルが7発画面いっぱいに現れる。

ここは、あらかじめフォーメーションを張っておくとよい。全部壊せばⓅを出すので、確実に壊したい。


こんな感じで全部壊そう。

次に、左右に一基ずつ、白い弾の連射砲台が出る。Ⓟを取りに行ってやられないようにしよう。


連射砲台。弾が速いので気をつけて。

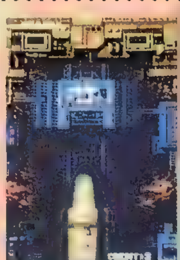
その後、大型の戦車が左に1台、右に1台ずつ登場する。と同時に、ザコの編隊が現れるので、嫌な場所ではあるが、ライトニングを使っているなら、ホーミングがザコをすべて撃ってくれるので、何の問題もない。フォーメーションを使うと逆にツラくなるので注意。


ここは連射して壊すだけ。ホーミング強し。

戦車地帯を越えると、再びミサイルが出てきて、そのあとすぐに中ボスである。

中ボスは、普通に避けようとするととんでもなくツライので、ここは安全にボム1発を使って抜けるのが得策だ。

ボムは、必ず**画面中央付近で使うこと**。でないと、すべての砲台が壊れてくれないからだ。


このへんで待って……、


弾が来たら使って、一気に全滅だ。

使うタイミングは、中ボスが弾を撃ち出した瞬間。

このタイミングを逸すると、ボムを画面の下に追い込まれて、ボムを中央付近で使うことができなくなってしまう。

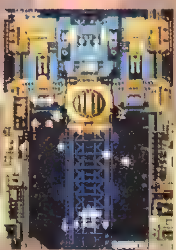
なので、ここは下手に避けようとするよりも、安全にボム×1で抜けてしまおう。

ミサイル発射基地「サムソン」ウォーロイド形態

ボスは、3段階の攻撃をしてくる。

初めの段階は、ボス本体から白い弾2発を1セットで出してくる。

この白い弾は自機を狙っているので、右、左、右、左とリズムよく誘導しよう。


白弾を左、右、左、右とかわす。

同時に、ボスの両腕から通常弾を出してくるが、これの間になるべく入らないように。入ったとしても、次の白い弾がくるまでに抜けるように心がけていれば大丈夫だ。

2段階目も、1段階目とほぼ同じ攻撃だ。違うのは、中央に丸い砲台が付いたことくらい。

2段階目になったら、すぐにフォーメーションを中央に張って、中央の砲台を速攻してしまおう。


中央の砲台を速攻で壊すのだ。そうすればあとは楽。

ボスの片腕を壊すと、発狂モードに変わる。ボス本体からの白い弾が、4連発してくるようになるのだ。

この弾は、自機を挟むような2WAY(2発×2WAY)、中央の弾が自機を狙った5WAY、2WAY、5WAYの順で来るので、コンコンとタイミングよく避けるようにしよう。


速いケド落ちついてやれば何てことはない。

慣れればこのボスはノーミス時でも余裕になるハズである。

ライトニング以外の機体で1~4面攻略!

担当：石井ぜんじ

ここでは、ライトニング以外の機体を見てみよう。一番重要なのはフォーメーションアタック（ため撃ち）の使い方だ。ここに絞って、前半の1~4面のポイントをまとめてみた。

BF-109 メッサーシュミット

フォーメーションアタック（ため撃ち）の使い方

ため撃ちは、ドリルフォーメーション。横幅がないし、一回切り離すとなかなか画面外へ消えない。一見使いにくそうに見えるが、威力がやたら強い（メインショットより強い）ので、使い方次第でとても役に立つ。

ドリル（ため撃ち）を使うのは、主に中型機、ボスといった耐久力のある敵に対してである。ドリルを中型機、ボスなどに当てつつ、メインショットも当てればとても大きな破壊力となる。また、ドリルに堅い敵をまかせ、自機はザコを始末する（5面前半が典型）こともできる。

また、ボスなどでパーツや砲台を先に破壊すると、攻撃力が落ちて楽になることがある。弾よけを考えず、一点に攻撃できるドリルフォーメーションはここでも役立つ。

このように、いいことずくめのドリルだが、当たらなければ意味がない。画面上に残る時間を考えて使っていく必要がある。早めに画面外に消えるよう、堅い敵の出現前に先に置いておいたり、画面の上のほうに置くなど工夫が必要だ。敵の出現場所、堅さを把握して戦略的に使っていこう。

ドリルを使う場所、タイミング

少しでも堅い敵が出てきたらすぐ使っていこう。ため撃ちのタイミングも大切だ。

日本ステージ

戦艦が出てくるまでは切り離さず、普通に撃つ。戦艦が出てきたら、まず画面の中央の一番下からドリルを使おう。戦艦の砲台を破壊する。

その後、中型機が出現したら、中型機の内側をかすらせるようにドリルを置いていくのがいい。このように、戦艦と中型機に同時にドリルの弾を当てるようにしよう。中型機は、左、右、右、左と4機出現する（写真①）。

ボスにもドリルフォーメーションを使おう。ためて待っておき、出現と同時に使う。

アメリカステージ

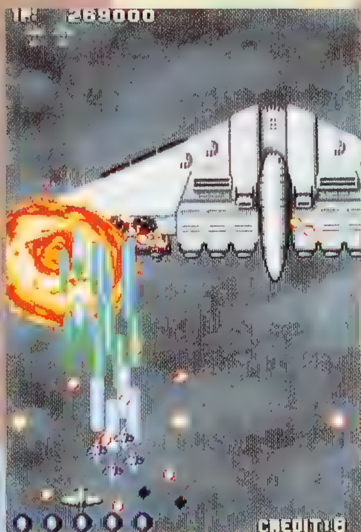
前半で、三角形の翼を持つ戦闘機が2機出てくる。ここは、画面下、中央にドリルを使っていこう。次に、もう1機大きめの中型機が出るが、これにも使う。

ボスの第一段階（巨大戦闘機の状態）は、まずボスが左右どちらに動くかを見極める。そして、白い2WAY弾を出しているほうの翼にドリル弾を当てよう（写真②）。

ボスの第三段階（空中要塞の状態）は、中央にドリルを配して撃ち込むのが安全。翼を壊すと、もう片方の翼から出す弾がかわし辛くなる。



①中型機と、戦艦の両方に当たるような位置がベスト。



②白い高速2WAYを出す砲台を先に破壊する。

ドイツステージ

ボスまででドリルを使うのは一カ所だけ。下から出てくる装甲トロッコに使う。左右2列のトロッコに両方当たるように、中央に置こう。それ以外の中型機などは、耐久力がさほどないので使わないほうが楽。

ボスは、最終段階になったら左右どちらかの砲台に的を絞って、ドリルとメインショットを使って壊してしまう。そうすれば弾数が減ってかなり楽になる（写真③）。

ソビエトステージ

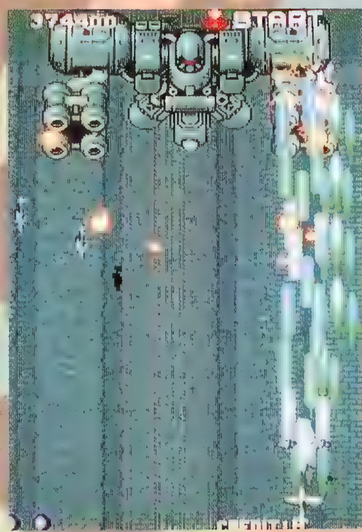
スタート直後の中型機にまず使う。その後、難関の装甲車2台の場所は、出現と同時に左の耐久力のある装甲車にドリルを使う。

ドリルとメインショットをできるだけ撃ち込んだあと、右から出現した装甲車を撃ちにいく。この頃には、左の装甲車は壊れているだろう。3~4面に出てきてもボンバーは必要ない（写真④）。

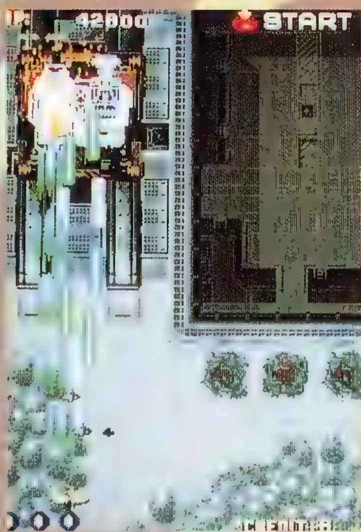
大型飛行船は、4種類の攻撃をしてくる。1、2番目の砲台は、少し上にドリルを配してすぐオプションが戻ってくるようにする。

3番目の4WAYを撃つ砲台は、微妙に遅らせてドリルを置き、メインショットも当てて一気に破壊する。すると、4番目の砲台が出現したときもまだドリルが画面上に残っていて、うまく当たってくれる（写真④）。

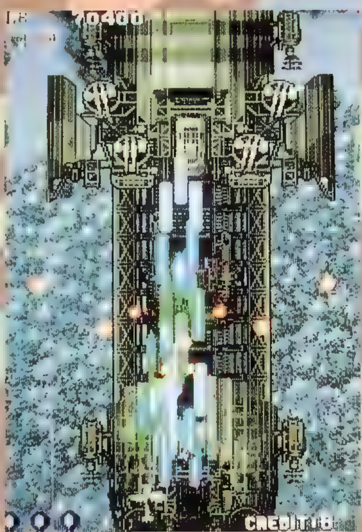
ボスはドリルを右上に、自機は左に行ってまず翼を破壊。それ以降は中央にドリルを配置して攻撃しよう。最終段階のボスの動きは速いが、サブウェポンのサーチバルカンに期待するよりドリルフォーメーションを使ったほうが速く壊せる。



ボスの片方の砲頭を、ドリルで集中的に攻撃し、一気に破壊。



左側の装甲車にドリルを使う。ボンバーは必要ない。

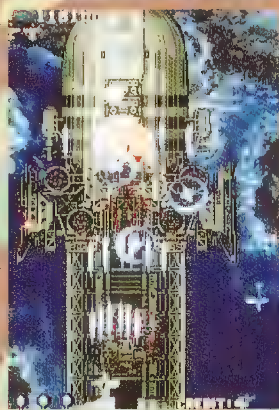


この砲台の当たり判定ができた後、一番下でためを解放する。

P-51ムスタング

ため撃ちは、弾を消すシールドフォーメーション。ため時間が長いが、使ってみたくなるフォーメーションである。
だが、ため時間が長いうえに、サブウェポンが撃てなくなり攻撃力がかなり落ちてしまう。そのため、弾は消しても敵に押されるということになりかねない。
そこで、通常の場所ではため撃ちに頼らず、サブウェポンのロケット弾をできるだけ多く当てていったほうがよいだろう。ロケット弾はなかなか威力が強い。
ため撃ちを使う機会は少ないが、まったく使えないわけではない。計画的に、使う場所を決めておけば、効果的に使うことができる。耐久力がさほどないが攻撃の激しい場所に主に使う。
最後に、1つだけ注意点を挙げておこう。シールドフォーメーションの、弾消し機能を完全なものと思ってはいけない。ごくたまに、弾がすり抜けてくるのだ。シールドを盾に突っこんでいくのではなく、弾数を減らす道具というくらいに考えておこう。
ため撃ちは、写真の場所のほかに、ドイツ面の下から出る装甲車やボスにも使える。


白い高速の2WAY弾を消す位置にシールドを設置。


飛行船の4番目の攻撃にため撃ちがとても有効。

スピットファイア

ため撃ちは、ワイドフォーメーション。空中のザコ敵に対して非常に有効で、威力もそこそこある。そこで、ひたすらため撃ちを使いまくっていくのが基本だ。
ため撃ちが途切れると、サブウェポンのヒートミサイルが出る。このヒートミサイルは、めりこんでダメージを与えるタイプで、その間次のヒートミサイルは出ない。そこで、その間にため撃ちを使うのがベスト。
普通、堅い敵が出てくるときはためて待っておき、出現と共にフォーメーションを使う機体が多い。しかし、この機体の場合、ためずに待ち、出現と共にヒートミサイルを当てる。そしてすぐため始めたほうが、早く倒せる。
少し堅い敵や、縦長の敵には先にヒートミサイルを当てるのが大切。また、ワイドが解けた瞬間に出るヒートミサイルがしっかり敵に当たるよう、注意して動こう。
バランスよく強い機体だが、嫌な敵を一気に破壊する攻撃力に欠けるのが、最大の弱点。アメリカステージ前半の中型機や、ソビエトステージ前半の装甲車が3〜4面に来ると辛い。ボンバーを使って確実に進んでいくのがいいだろう。


まず、ヒートミサイルを先にめりこませてからため始める。


ヒートミサイルはめりこんだまま、ワイドで攻撃。

零式艦上戦闘機

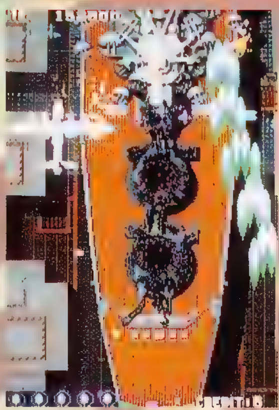
ため撃ちは、敵を自動追尾してくれるハンターフォーメーション。このハンターは、大型機、ザコを問わずうまく追尾してくれるスグレモノ。耐久力のある敵だけでなく、常にため撃ちを使っていくといい。とても便利だ。
サブウェポンは爆弾で、近づいて連射すると威力が大きい。特に、ボムを使ったときは接近して撃ち込めるので、実に強力。ボムを使うときはため撃ちを控えよう。
ただし、前半面ではあまり耐久力のある敵に近づける機会は少ない。ボム使用時以外は、ため撃ちをひたすら使ったほうが楽だろう。
その点では、スピットファイアと似ている。ボムを使わない限り、一気に耐久力のある敵を倒せないのもスピットファイアと同じ。前半は安定度優先でボムを使っていこう。零戦のハンター、サブウェポンが真価を発揮するのは後半面だ。


動き回る敵には、特にサーチフォーメーションは強い。


ボムを使っているときはサブウェポンを当てよう。

震電J7

ため撃ちは、アサルトフォーメーション。左右にショットを連射しながら飛んでいくという、強そうだが使いにくそうなフォーメーションだ。
だが、パワーが3段階のときは、逆Tの字型に弾を出してくれる。上に弾が出てくれれば、メッサーシュミットと同じように使えて、実に便利だ。
はっきり言って、最強状態よりパワー3段階のほうが圧倒的に使いやすい。点数より先に進みたい人は、ぜひとも3段階で進むことを薦める。
使いどころは、メッサーシュミットとほとんど変わらない。左右に出るから、その分フォローがきく。また、敵機本体と重ねると、3方向すべて当てられる。全機種中最強の攻撃力を持っていると言える。
4つ目を取ってしまったら、ため撃ちはできるだけ画面の上のほうで使う必要が出てくる。堅い敵にフォーメーションの弾が当たらないからだ。それでも、耐久力のある敵にはフォーメーションを使っていったほうがいい。
敵機に当たれば3段階に落ちるが、メインショットのみ2段階に落ちてしまう。やはり、最強にしないほうがお得だ。


パワーは3段階。戦艦も中型機もまとめて始末してくれる!


装甲トロッコも、戦車も一網打尽。

7月21日 いよいよ 発売!!

大攻略

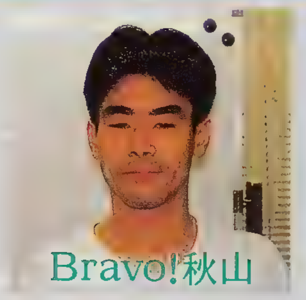
エースコンバット（プレイステーション）、天外魔境　電脳絡操格闘編（PC-FX）、テーマパーク（3DO）、アークザラッド（プレイステーション）、機動戦士ガンダム（プレイステーション）、バーチャファイターリミックス（サターン）、ワールドヒーローズパーフェクト（NEO・GEO CD）ほか

新作紹介

クオバディス（サターン）、GEX（3DO）、ときめきメモリアル～forever with you～（プレイステーション）、キューティハニーFX（PC-FX）ほか

予価550円
226ページ

を創ります


Bravo!秋山


オランダキッド


パラソル奥田




こび桑原




中井キャミソール


タモソ

MONTHLY VIDEO GAME MAGAZINE

月刊GAMEST EX

プレイステーション、サターン、3DO、PC-FX、NEO GEOCDのゲームを完全紹介あ〜んど完全攻略!!

巻頭大特集

NEO-GEO CD
最新情報も掲載

バーチャファイター2(サターン)

私たちがゲーメストEX

















ゲーメストEXを創るのはキミだ!!

読者参加コーナーでは下記のものを大募集!!
これ以外のものでももちろんOK!!
採用者には会員証を発行、
オリジナルテレカをプレゼントするから
ガンガン送ってちょーだい!!

- フリートーク
- ゲームに関する思い出
- 街で見かけた変なゲーマー(写真付きだとうれしい)
- 思い入れのあるゲームについての熱い叫び
- プライベートのお悩み相談
- ゲームに関するうわさ&ジンクス
- ゲームキャラコスプレ(写真)
- ゲームに関する手作アイテム(写真)
- ゲームイラスト(カラー、白黒どちらでも可)

宛先は
〒101東京都千代田区内神田1-11-4藤吉ビル4F
ゲーメストEX編集部「読者参加コーナー係」まで

私たちがゲーメストEXを創ります

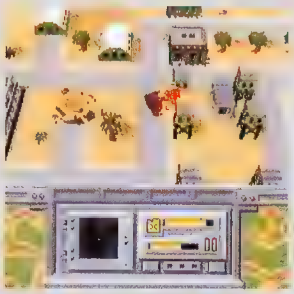



肉きゅう大王


森沢"進め一億"光司


池パン


住人帝王




マシンシェフ



号外

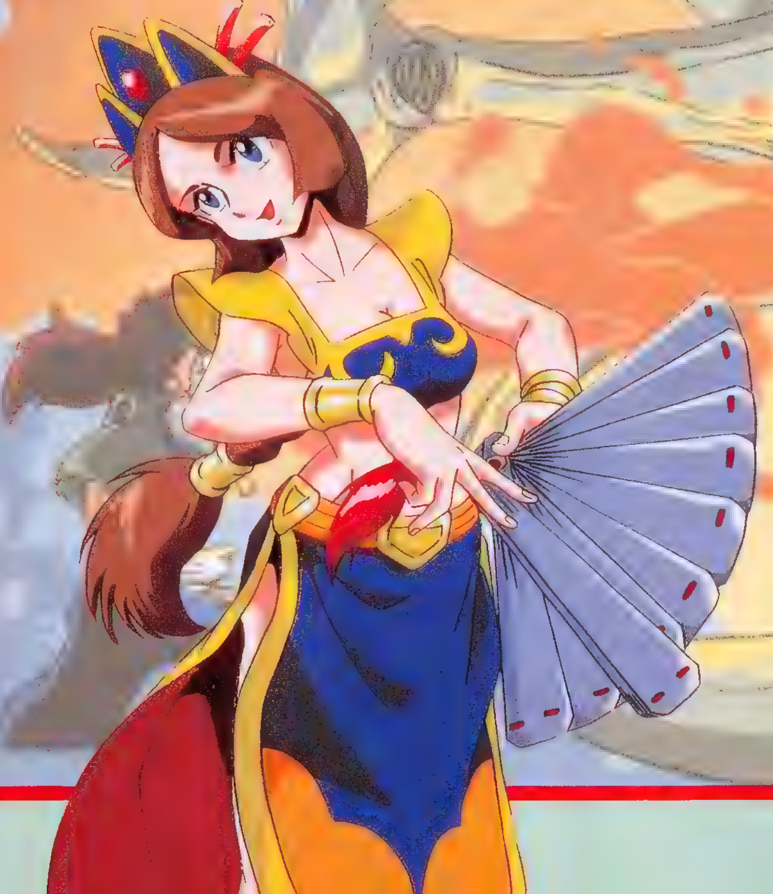
ゲーメストムック　Vol.14
天外魔境真伝



あの天外魔境が対戦格闘ゲームになって、またまたみんなを興奮の渦に巻き込んでくれるぞ！もちろんゲーメストがこれを見逃すハズはない!!

というワケで、アイランドハガキを大募集！イラスト・(4コマ)・プレイ体験談等々なんでもかんでもバッチンーい！
君のハガキで天外ムックを豪華に飾ってくれ！
宛先は編集後記下の所まで。ヨロシク！

このゲーム、マジでよいっすよってムック化。



8月中旬発売決行


From TV animation SLAM DUNK
©井上雄彦／集英社・テレビ朝日・電通・東映動画
©BANPRESTO 1995 MADE IN JAPAN
大人気！
「スラムダンク」の
魅力をそのまま再現!!


SUPER SLAMS
スーパースラムス
Run! Jump! and Dunk!
The new "Slam Dunk" video game!!
業務用ビデオゲーム基板
(仕様)8方向レバー3ボタン、Wコンパネ、横画面
2人対戦プレイ、コンティニュー、途中参加可能／
(上記はすべて標準設定です)※商品改良のため、仕様等は予告なく変更する場合がありますのでご了承ください。
発売元 株式会社バンプレスト
VG事業部
東京都台東区雷門2-16-9 〒111

スペシャルでもヤッホー

ツインビーヤッホー！ ふしぎの国で大あばれ!!

今回からはスペシャルモードの攻略だ。装備はためバクダンを使っていくのだ。

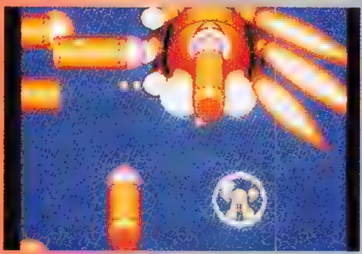
担当：M.D.S.ージョッキー★笹岡

さて、今回からは、スペシャルモードの攻略に入ろうかと思う。

スペシャルモードをプレイする場合、どうしても問題となるのは、3面ボスのテルビッツである。

このボス、スペシャルモードの場合に限り、ボスのミサイルが左右からだけでなく、上下からも出てくるのである。

その対抗策としては、強力なボム攻撃が必要……つまり、この3ボスに対しては、ためバクダンでプレイするのが最適である。



テルビッツのスペシャル版。バクダンじゃないとハマる。

スペシャルモードはためバクダンでやる

そんなワケで、スペシャルモードは、ためバクダンを使用してプレイしていこうと思う。

理由は、さっきも言ったように3面ボス対策である、ということと、攻略していく際に、ノーマルモードの攻略とのメリハリをつけるためでもある。

こうすることで、ため分身とためバクダン両方の利点、欠点が分かりやすくていいかな、と思う。

それでは、まず最初に、これから初めてためバクダンを使うという人のために、ためバクダンを使う上で、知っておかねばならない基本を学んでおこう。

基本その1 こまめに使う

ため分身と決定的に違う点がこれだ。

ためバクダンは、フルにためなくとも発射できる。

また、このためバクダンの攻撃は、"地上物があれば、それを優先して攻撃するが、それ以外の場合は、普通に**空中の敵に対して攻撃すること**ができる"のである。



空中物への攻撃としても使える。これ重要。



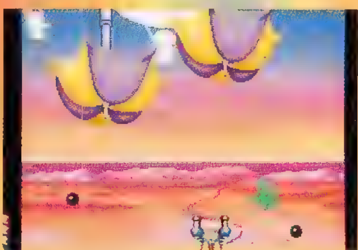
2面のコイツとかには、バクダン攻撃が有効。

しかも、このバクダンの攻撃は、自機の通常弾による攻撃なんかくらべものにならないくらいに強力なのである。

つまり、普通に戦うとキツイような場面（1ボスや2面のデストンなど）では、ショットを連射するよりも、ためバクダンをこまめに、4発か6発ずつくらい発射するのがいい。

1面ボスなんかは、パラソルが異様にカタくなっているので、普通に撃っても本体に攻撃できない。その点、ためバクダンの攻撃は貫通力も多少あるので、本体への攻撃も可能にしている。

なので、ためバクダンを使っていく場合は、常にためているのではなく、こまめに、ためて使い、ためて使いしていこう。



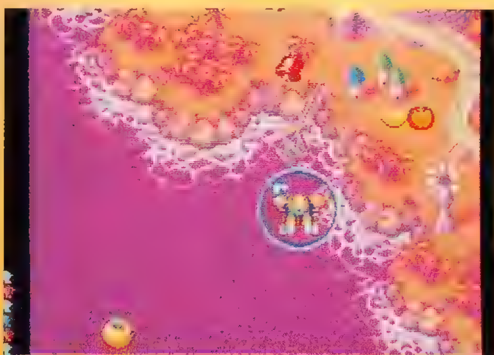
1ボスのパラソルを貫いて攻撃。

基本その2 分身は取らない

これは、スペシャルモードを攻略していく上でなのだが、スペシャルモードでは、やはりバリアは必需品である。

そのため、ためバクダンでプレイする場合は、分身を取ってはいけないのである。

分身を取ってしまったら、すぐにバリアに張り換えるようにすること。



分身付けると、バリアが取れないのでダメ。

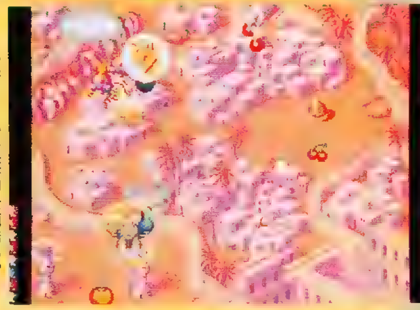
ためバクダンでプレイするなら、分身は必要ない。ランクを上げるのがオチだ。というように覚えておこう。

基本その3 両手バズーカ

ためバクダンでプレイするならば、武器アイテムのスプレッドボムは必要ない。

なので、両手に空中物用の攻撃アイテムを持っていこう。バズーカもしくはファイアがいいだろう。

また、ミカエルを持っている状態が強いので、ミカエルを取ったなら、外さないようにするのも重要だ。できるこ


バズーカで攻撃力を補おう。

となら、全面通してミカエル付きが望ましい。
とにかく、ためバクダン時


ミカエルは大事に持っていかないとね。

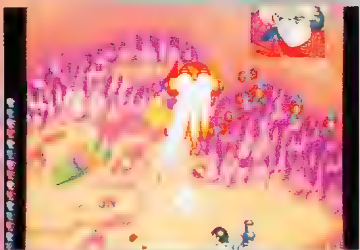
は分身なしでも十分に戦えるので、そこのところをよーく覚えておいて、まずはプレイしてもらいたい。
今回はとりあえずステージ1をいってみよう。まずはためバクダンに慣らそう。

ステージ1 シシリア島

まず気をつけることは、はじめのベルで分身を取らないこと。
1面は後半にミカエルが出るので（場所はノーマルと同じ）、バリアは取っても取らなくてもイイぞ。


ミカエルの場所は同じだ。

ただし、途中にエースが出てくる所がある。
このエースは、オプションを破壊すると撃ち返し弾を撃ってくるので、ちょっとやっかいである。


エースのこの撃ち返し用にバリアを取るか?

バリアがないと、このエースでちょっとさむい思いをするかもしれないので、確実に行きたいなら、やはりバリアを前半で取っておくのがイイかもしれない。
エースの弾は左右に切り返すのが重要だ。慣れないうちはやっぱりバリアを取っておこう。
スペシャルモードは、ノーマルモードと違って、しかばねの出る位置が違うのだが、ためバクダンを使用していれば何の問題もないであろう。勝手に出てくれるので、あまり気にする必要もない。
とりあえず1面はやさしいので、スペシャルでもボスまでは大丈夫。ただ、ザコ敵がノーマルモードよりも多少増えている。まあ、ドコが増えたの?というくらいなので、これもあまり気にしなくて大丈夫だろう。



しかばねの位置が違うが、気にする必要はない。

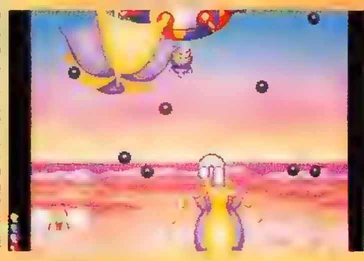
ミカエルを取ったあとの、地上の敵がならんで出てくるところ。ここが弾数が多いので、下手をするとミカエルを取られてしまいがちである。

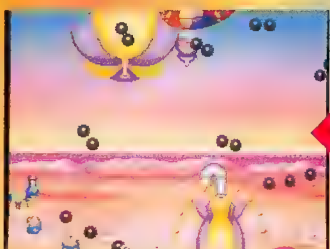

ここでミカエルを取られやすい。要速攻。

ためバクダンは、敵の弾を消すことができないため、バリアがないとこういった場面でツラくなってしまう。これがためバクダンの弱点だ。
なので、弾数の多いところは、覚えておいて速攻で倒していくか（ムズイ）、自力で避け切るか（これまたムズイ）、バリアにたよるかするしかないのだ。
ミカエルを消したくなかったら速攻するか自力で避けよう。

ボス パラソルポピンズ

ボスのパラソルポピンズが、実は強敵だったりする。
このボスでミカエルを取られてたんじゃあ話にならないぞ～なんとしてもミカエル付き、つまりノーダメージで倒したいところだ。
スペシャルのこのボスは、フラッシュスラストのときに、通常弾を出してくる。
この通常弾は、ランクが高


フラッシュスラストの弾。普通はこのくらい。


分身付きだと、足元にも弾が来る!


左手を動かしておきながら…、


右手を突き出す。ヒキョウだぞ。

いと弾数が増える。覚えておこう。ためしに分身付きでこのボスに来てみるといい。ボスの弾数が増えているハズだ。

しかし、このボスは、それだけでなく、フラッシュスラストのフェイントや、突然パラソルを突いて来たりして、かなり不規則的な動きをするのである。

左手をかまえて、右手を突き出したりするイヤラしい動きに、最初は悩まされるだろう。

しかし、この動きは、実は完全なパターンで動いているのだ。

なので、いったん覚えてしまえば、毎回同じ動きをしていればパターンにできる。

一応、自爆するまでの動くパターンを書いてみると…、以下のようになる。

●パラソルポピンズの動き

突き×1	突き×1	右手⇨左手
⇩	⇩	⇩
右手⇨左手	右手⇨左手	左手
⇩	⇩	⇩
突き×1	突き×2	右手
⇩	⇩	⇩
右手	左手	左手
⇩	⇩	⇩
左手	左手⇨右手	左手⇨右手
⇩	⇩	⇩
左手⇨右手	左手	左手
⇩	⇩	⇩
左手	右手	右手
⇩	⇩	⇩
自爆		

表の中の、右手とは、プレイヤーから見た右手である。そこのところに注意。

あと、右手→左手、となっているのは、右手でフェイントをかけて左手で突いてくる場合である。

この表を見て、あとは実際にやって覚えてもらうしかない。実際には、ボスの動きも加わるので、右手を出すから左にいればいいというものでもないぞ。

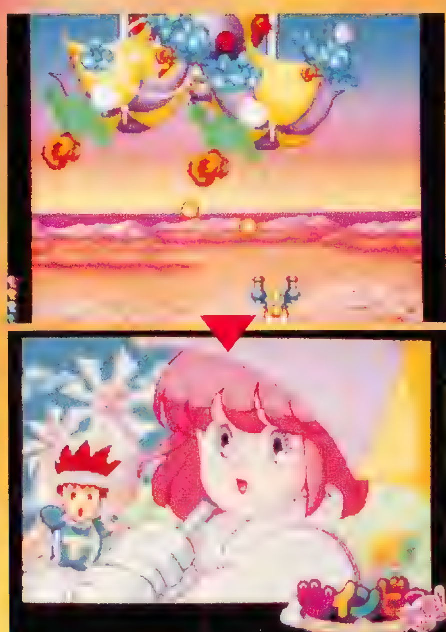
さらに、ボスの出す鉄球も、ノーマルより数が多く、しかもカタくなっている。鉄球がひそかなライバルだ。

基本的には、ためバクダンの6発出しくらいを連発していればいい。溜めて溜めで行こう。鉄球にツブされそうになったらショットを連射する感じだ。

ためバクダンをちゃんと当ててダメージを与えていれば、ボスが自爆する前に倒すことができるだろう。がんばってミカエルを外さぬように倒すのだ。



鉄球の数も多い！たまらん。

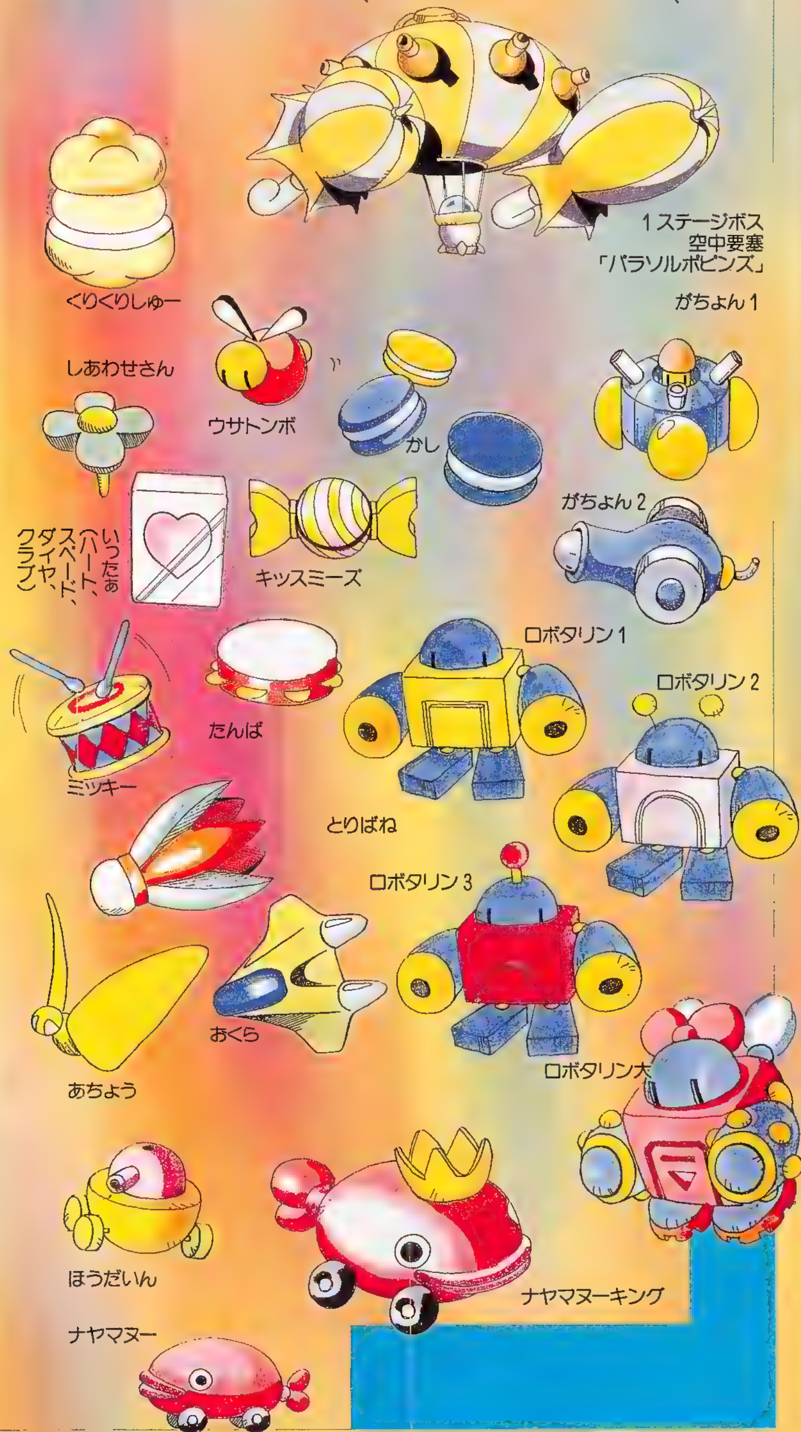


なんとか自爆前に倒せたぞ。この調子だ。

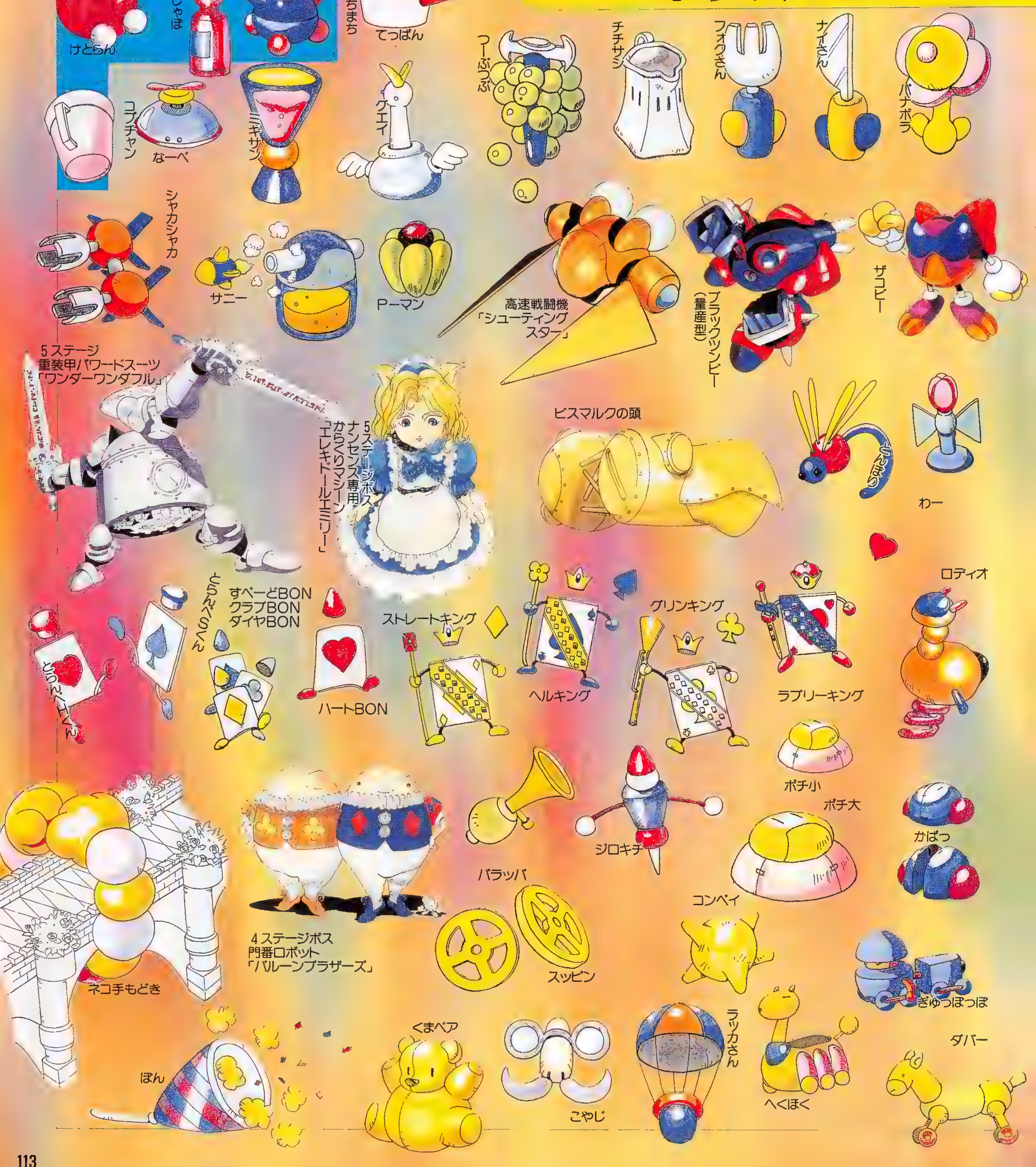
コナミさんのほうからいただいた、カラーの敵キャライラストが、何と登場するキャラクター全部（!!）あるので、今までにもちょこちょこと載せてきたケド、ここで一気に掲載だ。

あまりにも数が多かったので、まとめてスペースを取らないと載せきれないなと思ったから。

さらに、それぞれのキャラクター全部に、ちゃんと名前が付いている！（当たり前）ので、正式名称マニアの人は、もう涙ウルウルものだ。攻略の中では、ついつい「ザコ」と呼ばれがちな、かわいそうなキャラの名前も覚えてあげよう。



イラストコーナー


けとらん
しゃぼ
なんきちまち
てっぱん
コプチャン
なーべ
ミキサン
クエイ
つーぶつぶ
チチサシ
フォクさん
ナイさん
バナボラ
シャカシャカ
サニー
P一マン
高速戦闘機
「シューティングスター」
ブラックツンビー
(量産型)
ザコビー
5ステージ
重装甲パワードスーツ
「ワンダーワンダフル」
5ステージボス
ナンセンス専用
からくりマシーン
「エレキドールエミリー」
ビスマルクの頭
とんぼり
わー
とらんぺSくん
とらんぺHくん
すぺーどBON
クラブBON
ダイヤBON
ハートBON
ストレートキング
ヘルキング
グリンキング
ラブリーキング
ロディオ
ポチ小
ポチ大
かばっ
ジロキチ
パラッパ
コンペイ
スッピン
4ステージボス
門番ロボット
「バルーンブラザーズ」
ネコ手もどき
ぎゅっぽっぽ
くまベア
こやじ
ラッカさん
へくほく
ダバー
ぽん



ゲーメストムックVol.7

スーパーリアル麻雀PⅤ

■192頁　■1980円
■商品番号：GMC-7
■付録：メッセージCD
　描き下ろしポスター

リアル麻雀シリーズのムックを出してほしいっていうアンケートをたまに見かけるけど、ゲーメストはきちんと出してます。男の愛と夢とロマンがつまった熱い一冊だ。



ゲーメストムックVol.10

バーチャファイター2 ACT 2

■232頁　■定価1380円
■商品番号：GMC-10

オーイェー：ラウが連環転身脚の最後の蹴りの際に発する言語。ギャラリーにウケがいい。
シャコッ：サマーソルトの擬音。いたい。
バイーン：カウンター。さらにいたい。
イーン：リオン語。意味不明。
磨盤手：リオン使いの夢。



ゲーメストムックVol.11

ヴァンパイアハンター

■232頁　■定価1380円
■商品番号：GMC-11
■付録：ハンターB2ポスター

カプコン描き下ろしイラスト、デザイナー直筆4コママンガ、パラパラマンガなんかもあって、君のマニアックな好奇心も満たされること請け合い。それぞれのキャラクターの担当者のメッセージも、意外に奥深いのだ。

GAMEST
増刊号・ビデオ・CD・ムック
バックナンバーリスト

パンよりも米を愛す。





もちろんこんなムフフなシーンもばっちり収録しているぞ。いや、うそゴメン。これは大会のときの写真。でも、ちゃんと入ってるので期待してよし。

ゲーメストビデオ第16弾

ヴァンパイアハンター ダークストーカーズバトル

■75分　■定価5800円
■商品番号：GV-16

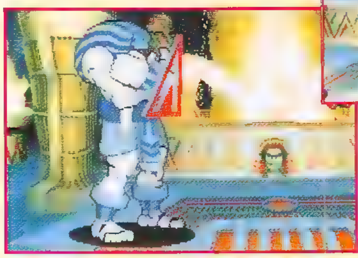
去る5月3日に開かれた、第11回ゲーメスト杯争奪のヴァンパイアハンター大会。その熱狂する様をとらえたビデオがこれ。特に上位入賞者のプレイには思わず唸らされるぞ。

6月30日 ヴァンパイアハンタービデオ発売。むう。

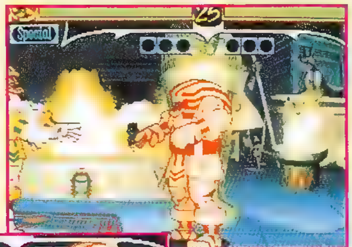
このたび発売されるゲーメストビデオ「ヴァンパイアハンター」には、ご愛好感謝キャンペーンとしてサブリミナルメッセージが入れられていたことが判明。何か勘違いしていると判断した当局では、その一部を音声とともに公開し、消費者に注意を促すことに決定した。（6月30日。内神田発）



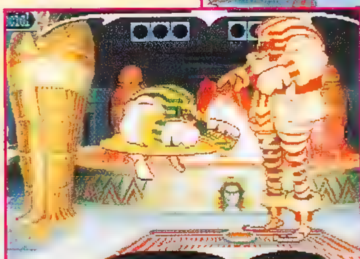
わが王国では、MJ12よりも早くエイリアンとのコンタクトに成功。シャイな彼は、シャッター音に気分を害したらしく、2分後自動的にこっぱ微塵。



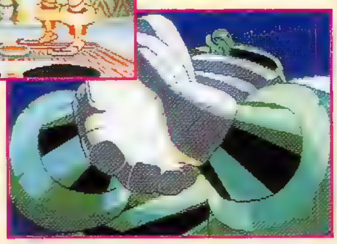
ほうら、オー○ーマーク。



地球が丸いことを自ら証明。



王にかかれば空中浮遊もお手のもの。伸長法で手足も伸び伸び。



199♣年○月♡日。空から4800円（定価）の大王が降っていらっしゃるしゃるしゃる。



ツチノコだツチノコ。跳ぶぞ。



ゲーメストビデオ第17弾

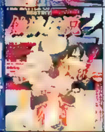
ヴァンパイアハンター

■120分　■定価4800円
■商品番号：GV-17
■付録：[illegible]

百歩蛇って、変な名前…


ストリートファイターII（増刊号）
No.64（'91年10月号増刊）
1000円
[付録]描き下ろし巨大ポスター


ストリートファイターIIダッシュ（増刊号）
No.77（'92年9月号増刊）
1200円
[付録]ストIIダッシュポスター


餓狼伝説2（増刊号）
No.91（'93年5月号増刊）
1200円
[付録]大張正己描き下ろしポスター


ワールドヒーローズ2（増刊号）
No.99（'93年9月号増刊）
1200円
[付録]遊べるマッドマンお面ポスター


スーパーストリートファイターII（増刊号）
No.108（'94年2月号増刊）
1280円
[付録]スーパーストII特大ポスター


ギャルズアイランド3（増刊号）
No.112（'94年4月号増刊）
1280円
[付録]ギャルズカレンダー


龍虎の拳2（増刊号）
No.115（'94年5月15日号増刊）
1280円
[付録]SNK特大ポスター


スーパーストリートファイターIIX（増刊号）
No.120（'94年7月19日号増刊）
1280円
[付録]スーパーストIIXポスター


ワールドヒーローズ2JET（増刊号）
No.123（'94年8月15日号増刊）
1280円
[付録]ワーヒー2JETポスター


極上パロディウス（増刊号）
No.125（'94年9月15日号増刊）
1280円
[付録]こいつ&あいつペーパークラフト


ヴァンパイア（増刊号）
No.129（'94年10月30日号増刊）
1380円
[付録]ヴァンパイアポスター


真サムライスピリッツ（増刊号）
No.133（'94年12月15日号増刊）
680円


ゲーメストワールド（増刊号）
No.143（95年5月15日号増刊）
540円


サウンドコンプリートスーパーストリートファイターIIX（ムック）
ムックVol.1 GMC-1 3500円
[付録]全ステージ曲、キャラクターデータ収録CD-ROM（Macintosh対応）

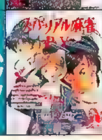

ザ・キング・オブ・ファイターズ'94（ムック）
ムックvol.2 GMC-3
1280円
[付録]巨大ポスター

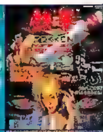

豪血寺一族2（ムック）
ムックvol.3 GMC-2
1680円
[収録]スーパーアレンジCD


真サムライスピリッツ（ムック）
ムックVol.4 GMC-4
1380円
[付録] 真サムポスター

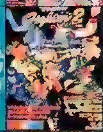

バーチャファイター2 ACT1（ムック）
ムックVol.5 GMC-5
780円


ダライアス外伝（ムック）
ムックVol.6 GMC-6
980円


スーパーリアル麻雀PV（ムック）
ムックVol.7 GMC-7
1980円
[付録]メッセージCD 描き下ろしポスター

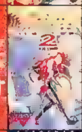

鉄拳（ムック）
ムックVol.8 GMC-8
980円


ギャラクシーファイト（ムック）
ムックVOL.9 GMC-9
980円


バーチャファイター2 ACT2（ムック）
ムックVol.10GMC-10
1380円

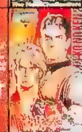

ヴァンパイアハンター（ムック）
ムックVol.11 GMC-11
1380円
[付録] ハンターB2ポスター


餓狼伝説2（ビデオ）
GV-2 収録時間60分
6000円
[付録]舞さま扇子


ワールドヒーローズ2（ビデオ）
GV-3 収録時間64分
6000円
[付録]雑君紙相撲


餓狼伝説スペシャル（ビデオ）
GV-6 収録時間120分
7000円
[付録]攻略小冊子

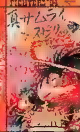

スーパーストリートファイターII（ビデオ）
GV-7 収録時間90分
6800円
[付録]攻略小冊子


龍虎の拳2（ビデオ）
GV-8 収録時間90分
6800円
[付録]攻略小冊子


スーパーストリートファイターIIX（ビデオ）
GV-9 収録時間100分
7000円
[付録]バルログ仮面


ワールドヒーローズ2JET（ビデオ）
GV-10 収録時間70分
6500円
[付録]雑君JETコースター


ザ・キング・オブ・ファイターズ'94（ビデオ）
GV-13 収録時間90分
6500円
[付録]紅丸&東ヅラセット


真サムライスピリッツ（ビデオ）
GV-14 収録時間90分
4800円
[付録]十兵衛アイパッチ


バーチャファイター2（ビデオ）
GV-15 収録時間120分
4800円
[付録]EXPLANATORY


ヴァンパイアハンターダークストーカーズバトル（ビデオ）
GV-16 収録時間75分
5800円


ヴァンパイアハンター（ビデオ）
GV-17 収録時間120分
4800円
[付録]ダイレク鉄しおり


戦国エース（CD）
GCD-1
収録時間35分
3000円


アルティミットエコロジー（CD）
GCD-2
収録時間45分
2800円

各商品のお買い求め方法

●ゲ屋で買えるのだ!!
東京・神田と大阪・上六にあるゲーメスト直営のゲームグッズの店「ゲ屋」で入手可能!

お問い合わせ先

▶ゲ屋東京内神田店 TEL：03-3293-9325
▶ゲ屋大阪上六店 TEL：06-775-9348
▶読者サービス部 TEL：03-3293-9326（月曜～金曜10：00～18：00）

●全国の書店で注文できるのだ！
お近くの本屋さんにお求めの品がない場合は、下記の注文用紙（コピー可）に必要事項を記入して本屋さんに持っていけばOK！または本誌の綴じ込みハガキでも可。
●通信販売もやってます！
通信販売の方法は本誌P.122～P.124「読者サービス部」をご覧ください。通販は郵便局の郵便振替を利用してください（現金書留や銀行振込みは×です）。
株式会社 新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル2F
TEL:03-3293-9326

注文書

お客様のお名前
お客様の住所
TEL.（ ）

ムック注文数	タイトル	CDビデオ注文数	タイトル	増刊号注文数	タイトル
	商品番号 ／ 申込数 冊		商品番号 ／ 申込書 本 枚		商品番号 ／ 申込数 冊

株式会社 新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル2F TEL：03-3293-9326

取り扱い書店印
TEL
FAX

※書店様へ：お客様が持参された場合、注文書として対応してください。
注：コピーしてご使用ください。



夏休み特別企画

㋘屋宅配便

サマースペシャル

日本縦断

夏休みは地方にチャレンジ！
「来てね！」と言うお店は、今すぐお電話を

　前号でも告知したとおり、我々はこの夏完全燃焼する。なんと言っても1ヵ月半の月日をかけて史上初の全国縦断を敢行しようという、ものすごい企画があるからだ。
　半年ぶりに㋘屋号に乗って全国各地津々浦々、山ほどたまった仕事も忘れてゲーム好きの老若男女を訪ねて歩く。ついに我々は、みんなの地元に乗り込むことを決意したのだ（ただ遊びに行きたいだけ？）。

㋘屋宅配便とは？

時はストⅡ全盛期、ゲーメストと地方読者とを結ぶかけ橋としてスタートしたこの企画。
　ふだんは東京近郊にしか出没しないゲーメストライターと、東京は内神田のみにて販売されていたゲーメストグッズをひとからげにし、各地のゲーセンを訪ねる。
　その歴史も古く（?）、数々の名勝負も伝えられている…らしい。とにかく有意義なイベントなのですよ。

オペレーターのみなさんへ

ゲーメストグッズ直売のお店㋘屋が、全国各地に遠征を行う㋘屋宅配便。数ある商品と攻略ライターを引き連れて、今日は東に明日は西に、毎土日曜はあなたの町へ。
日頃お世話になっているオペレーターのみなさんとより一層、交流を深めるよい機会でもあります。夏のイベントの一環として、宅配便をご利用ください。
㋘屋宅配便ご用命の際は、
①㋘屋商品の販売、および物販スペースの確保
②ゲーメストライターとの対戦大会の開催
以上のことをお願いしております。対戦では、今お店で一番盛り上がっているゲームをご指定ください。

ゲーマーのみなさんへ

いよいよ伝説（?）の㋘屋号がその封印を解かれ、復活する！日頃の成果を問いたいゲーマーのみなさん、今こそ自らの力を試すときですぞ。
どうかな、ゲーメストライターに挑戦したくはないかな?我こそはと思うゲーマー諸君、善は急げだ。今すぐ馴染みのゲーセンに飛び込んで、電話、またはFAXにて申し込みをしてもらおう！
　みんなの応募、待ってるぜ!!

申し込み最終締め切り→7月10日必着（FAXも可）

なお、申し込みが多数に及んだ場合は抽選とさせていただきます。
お問い合わせ・お申し込みはゲーメスト編集部タケモリまで

TEL.03（3293）9324　FAX.03（3293）9323
株式会社　新声社　〒101　東京都千代田区内神田１－11－４　藤吉ビル

Virtua Fighter 2

中国拳法の本場・台湾へ
TVでもおなじみの
VF2日本一のキャサ夫と
ゲーメスト強豪ライター達が
乗り込む！



不思議アイテム
サブカルに国境はない！
意外な掘り出し物と出会えるかも…

グルメなキミも
本場の中華料理も大人数なら
たくさんの種類が食べられる
これぞ、生きる喜びなり

コクサイジンになる
市内観光付きだから旅行気分もばっちり！
これで、これからはシンジンジンの
コクサイジン！



日本一のプレイヤー《キャサ夫》と行く

VF2台湾対戦ツアー参加者大募集!!

1995年8月24日（木）～8月27日（日）

世界大会への布石か？
夏休み最後のイベントで
キミは歴史の証人となってみないか？

募集人員：26名
旅行費用（おとなお一人様）
¥105000
募集は定員に達しだい締め切らせていただきます。

予定日程（このほかにも楽しいイベントをたくさん企画中！）

日数	月 日（ ）	発着都市	スケジュール
1.	1995年 8月24日(木)	東京（羽田） 08:50発～ 台北（桃園） 11:10着	午前；新東京国際空港より一路、台湾の台北へ 着後；専用車にて台北市内観光、並びに市内ゲームセンター見学 昼食：市内レストラン 夕食：市内レストラン 【台北泊】
2.	1995年 8月25日(金)	台北滞在	終日；各チームに分かれて市内ゲームセンター対戦会場にてトーナメント戦開始！ 朝食：ホテルレストラン 昼食：市内レストラン 夕食：市内レストラン 【台北泊】
3.	1995年 8月26日(土)	台北（松山） 10:40発～ 高雄 11:20着	朝食後；専用車にて空港へ 午前；空路、高雄へ 着後、市内ゲームセンター対戦会場へ 朝食：ホテルレストラン 昼食：各自にて 夕食：各自にて 【高雄泊】
4.	1995年 8月27日(日)	高雄 09:30発～ 台北（松山） 10:10着 台北（桃園） 14:25発～ 東京（羽田） 18:25着	午前；空路、台北へ 着後、専用車にてショッピングを楽しみながら空港へ 午後；空路、帰国の途へ 着後；通関手続き後、各自解散 朝食：ホテルレストラン 昼食：機内にて

まずはお問合せください。
●お申し込み／旅行に関するお問い合わせ
三ツ矢航空株式会社『VF2 台湾対戦ツアー・プロジェクトチーム』
（運輸大臣登録一般旅行業第245号）取扱主任者：河井正行　〒140　東京都品川区南品川6-3-10　☎03-3450-1200（大代表）
0120-328-489　担当：伏屋 均・児島あき
●大会内容に関するお問合せは　㈱新声社　☎03-3219-4861（担当：平田）まで
主催：㈱新声社　協賛：㈱セガ・エンタープライゼス

コンスポ

SFC　イマジニア　6月23日発売　5980円(税別)

Mr.DO!(ミスタードゥ)

©1996 IMAGINEER CO.,LTD ©1982 UNIVERSAL CO.,LTD

あの暗きインベーダーハウスを彩った名作が、SFCに



思わず目頭が熱くなる。

あの時代を覚えている読者御大はどれだけいるかな？

今回紹介する「Mr.DO!」がゲーセンに登場したのは1982年。ゲーセンが、まだ24時間営業可能だった時代だ。当時のゲーセンは、暗くてカツアゲで、電子ライターなうえゼロテープ5円、さらに垂直コンパネという、一種独特な場所だった（意味不明）。そんな時代のゲーセンに、キラ星のように登場したのが、この「Mr.Do!」。

当時のゲーセンを賑わした有名どころのゲームを参考までにピックアップしていくと、「ハンバーガー」「ザクソン」「タイムパイロット」「ディグダグ」「ゼビウス」…どうだろう？今に語り継がれる名作が、続々登場した年なのだ。

同タイプの作品である「ディグダグ」と比較されることが多かったが、ある一つの裏技によって、その人気を不動のものにした。それについては後述しよう。

本作をご存じない読者御大のために、「Mr.Do!」の内容をご紹介しよう。

ジャンルは、いわゆる面クリ型アクション。

画面内に散在するチェリーをすべて集める、もしくはモンスターをすべて倒すのが面クリアの命題だ。

上下左右の移動以外にプレイヤーができるのは、地面を掘ることと、パワーボールを投げること。

パワーボールは、敵にヒットするか、プレイヤーキャラの元に戻ってくるまで通路を反射し続ける。

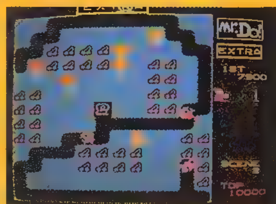
ちなみにパワーボールは、画面内に1発しか投げられない。

ゲームは、敵をパワーボールで倒したり、地中（？）に埋まったリンゴの下を掘り、敵を落ちてくるリンゴの下敷きにして倒したりしながら、画面上のチェリーを集めていくといった感じで進めていく。

また、ゲーム中、時おり出現するセンターターゲットを獲得すると、敵キャラが一定時間停止すると同時に、エキ



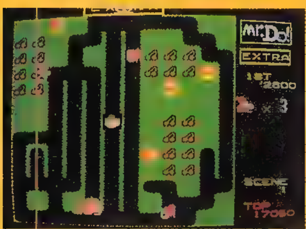
最近少ない面クリ型アクション。



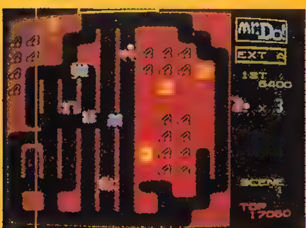
ドットイートといったりもする。



地面を掘り進め。



リンゴで一網打尽。



センターターゲット獲得で流れが変わる。

SFC　パウ　7月14日発売　9800円(税別)

4人で打てば無限の広がり

4人将棋

©1995 POW

将棋マニアはニヤリとせよ。

空前前後の変わりダネ将棋である4人将棋が、SFCと、この「4人将棋」のソフトさえあれば、即効プレイ可能！

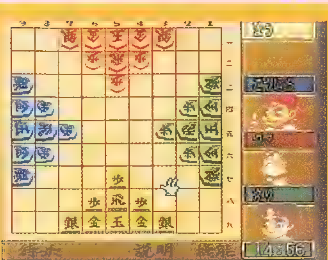
実際に道具を揃えようとすると、2セット分の駒が必要になるワケだから、モノによっちゃコレを買ったほうが安上がりかもしれず（笑）。

とは、まくしたててはみたものの、読者層を省みれば、4人将棋のなんたるか、というところから説明したほうが賢明だと思い直した（笑）。

4人将棋とは、平たくいえば、大戦略の4カ国モード、時計まわりにターンが巡っていく的概念のゲームだ（全然平たくねーって）。

向かい合った2人が組んで2対2で対戦したり、4人が敵同士で対戦したりと、ルールのバリエーションが豊か。

「王手をとったと思いきや、隣のヤツに指された」っつー棋士愕然的展開が、さも当然であるかのごとく起こるのだ。


将棋界の新生児4人将棋だ。

詳しいルールは取説に譲るとして、SFC版の特徴は、

まずは対戦相手にCOMを選べること。2対2、4人対戦時を選ばず、足りないメンツはCOMに肩代わりさせられる。友達の少ないキミも、これで安心だ（笑）。

COMは、強さが異なる16人の中からセレクトできる。ショボショボ君から、バリバリ君までを満足させられるプレイヤーを完備してるってわけだ。



16人からプレイヤーをセレクト。

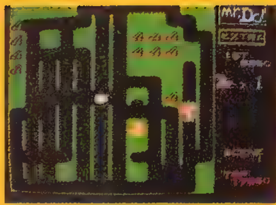
遊び方を説明してくれる「ルール解説モード」もあるから、ルールすら知らないアドバンスト・ショボショボ君でもいい感じでプレイできる。

将棋の駒の動かし方すら知

ストラモンスターたちが登場する。体にアルファベットの書かれたエキストラモンスター親分を倒して「EXTRA」の文字を揃えると、残機数がUPするのだ。

その他、落ちて割れたリンゴからダイヤモンドというアイテムが出てくることがある。それを獲得すると、クレジットが1増加するのだが、当時、それとは知らずにクレジットを残して席を立つプレイヤーがいたものだ。

「Mr.Do!」は、オーソドックスながらも、各所に盛り込まれたアイディアとテンポある展開が優れていた作品だったのだ。


SFCだったら、残機が65535になったかも!?

アーケード版「Mr.Do!」の初期ロットでは、プレイヤーキャラを最後の1人にして、最後の敵と共にリンゴに押しつぶされる」というシチュエーション下でプログラム上の不整合が起き、ゲームオーバーになるはずが、残機数が255になってゲームが続行するという現象が生じた。

当然メーカーは然るべき処置をして、次期ロットからはなくなってしまったのだが、同年発売の「ゼビウス」に登場する破壊不能な敵キャラ「バキュラ」が、弾を256発撃ち込むと破壊できるという噂と共に、「255(もしくは256)」という数字が、ゲーマーの間で特別な数字として語られ出すキッカケとなったのだ。

人気だった「Mr.Do!」には、実は続編が存在する。1983年の「Mr.Do!VSユニコーン」と、1984年の「Mr.Do!ワイルドライド」の2作だ。開発元のユニバーサルにとって、後者は最後の作品になってしまったということはさて置き、それぞれ独特なゲーム性を持った良作だったが、それほどのヒットには至らなかった。

これもついでに移植してはどうでしょうか、ねえ、イマジニアさん?


忠実な移植だ。

SFC版は、懐かしきアーケード版の忠実な移植版であることはもちろん、原作にはなかったモードもプラスされている。以下に追加されたモードを紹介しよう。

2人で対戦、バトルモード

SFC版には、2人同時プレイモードが追加された。

基本ルールはそのままに、2人で同時にプレイできるモードなのだ。

ぶつけることで敵を倒せるパワーボールは2人で1個。

しかも、相手が投げたパワーボールにぶつかってしまうと、一定時間行動不能になってしまうから、2人のコンビネーションがゲーム攻略の重要な要素となる。

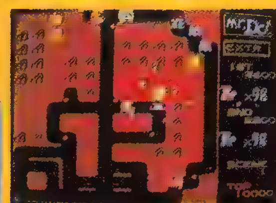
この特性を利用して相手のプレイを妨害することもできるぞ。

ちなみに、「EXTRA」マークの最後の一つを取ったプレイヤーは、1UPすることができる。

また、SFC版オリジナルアイテムが追加されている。

効果は様々で、プレイヤーキャラが無敵になったり、敵キャラの動きが止まったりするものがあるのだ。


2人同時プレイで面白さ2倍?


一定時間行動不能になってしまうぞ。


新アイテム続々。

実は本作は、アーケード版の2次ロット以降のものの移植になっているために、件の裏技は使用できない。

クレジットが増えるダイヤモンドの効果も、残機の追加というものに変更されている。

その代わり、SFCオリジナルの裏技が入っているのだ。

本作は、これまでツラツラと述べてきた文章に同感するか、歯痒さを感じた読者御大には二重丸のオススメだ。

(焚き火の会会長:杉田)

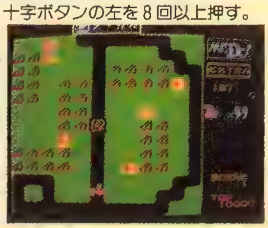
おかあさんには内緒の裏技

「UNIVERSAL」のロゴ表示中にコマンド入力

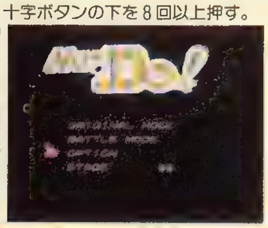
●タイトルロゴが「Mr. Do!」になる。
十字ボタンの上を8回以上押す。


いわゆるデッドコピー版のタイトルかな?

●残り人数が99人になる。
十字ボタンの左を8回以上押す。


これで残機の心配なしだ。

●ステージセレクト。
十字ボタンの下を8回以上押す。


99ステージも選択できる。


ルールを解説、親切設計だ。

らんというウルティメイト・ショボショボ君でも、マジで大丈夫だ。なぜなら、それすら解説してくれるからさ。

ちびキャラモード

取ってつけたような項目だが(笑)、多彩な動きをしたり、変身したりする「変わり駒」でプレイできるモードも搭載している。まぁ、最近のボードゲームのお約束ってトコだけど、憎い心配りだ。

(会員募集中:杉田)


これが噂のちびキャラモード。

発売記念プレゼント!

パウさんから、発売を記念して、将棋盤セット(4人将棋ガイドブック、紙製将棋盤、紙製将棋駒)がプレゼントされるぞ。詳細は左記のカコミを参照してモレモレ(謎)。



これを20名にプレゼント、20人の名人の誕生か?

喀血大サービス(オイオイ)

20名に将棋盤セットプレゼント

■応募要項

ハガキに「郵便番号・住所・氏名・好きな食べ物」を記入し、本誌「4人将棋プレゼント係」まで送付のこと。締め切りは7月末。発表は発送をもってかえさせていただくぞ。



SFC KANEKO 8月発売予定 価格9980円(予価)

スーパーカーでレースを戦う!
全日本GT選手権

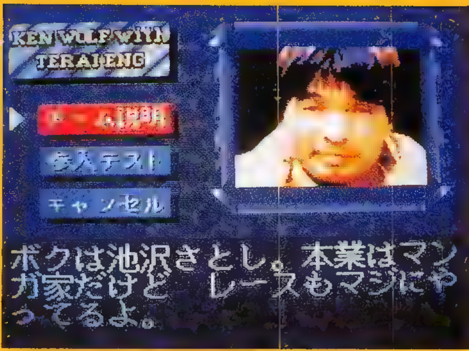
©KANEKO

本物のスーパーカーが主役の本物のレースがゲームになった!レーサーも本物が出場する!

何げなく公道を走っているスーパーカーが1年を通して行われるシリーズ戦になっていることをご存じかな。

このレースには、フェラーリF40、ポルシェカレラRSR、ランボルギーニカウンタック、スカイラインGTR、トヨタスープラなど、国を代表するスーパーカーが、登場ー

夢のマシンがレース場でバトルをするものーそれがなんとゲームになったのだ!



マンガ家であり、レーサーでもある池沢氏も登場している。

公認のレースゲーム!

「全日本GT選手権」と呼ばれるこのレースにゲームメーカーとして唯一のスポンサーとして参加しているのがこのゲームを作ったKANEKO。

そのKANEKOが、なんと実在のレース大会をゲーム史上初めてゲーム化した。

そのタイトルは、そのシリーズ戦と同じく**「全日本GT選手権」**である。

公認のレースゲームということになるため、そこに出てくるデータも、すべて実際のものと同じようになっている。

コースからドライバー、マシン、パーツも本物だー

本物のレーサー

登場するドライバーは、まさに本物ー高橋国光氏、土屋圭市氏、影山正彦氏、近藤真彦氏、池沢さとし氏…と豪華。

マシンも公認ゲームならではのマシンのネームにスポンサーのネームがちゃんと入っているのだ。

参加するマシンは6台。F40、カウンタック、ポルシェ(カレラ&962C)、スカイライン、スープラとパワフルなものばかりだー



どこのチームでチャンピオンを目指すか。テストもある。

富士、MINE、仙台ハイランド、SUGOというコース上で、スピンあり、スリップストリームあり、ドリフトありの熱い走りを再現!

天候の変化や、ピットワーク、マシンのセットアップも設定される力の入れよう!

ゲームの進行は、ストーリーが存在し、シリーズチャンピオンを目指すモードと、ひたすら走り込むフリー走行のモードの2種が存在する。

フリー走行モードでは、マシンに慣れる、コースに慣れる等のやり込みをすることができる。

ストーリーモードでは、自分の好きなチームを選び、参入テストを専用のコース、車両で行われ、タイムをクリアするとドライバーとして認められ、レーサーとなる。

レーサーになったらさあレースに参戦ーシリーズ全5戦を戦うのだ!

本来乗るべきドライバーがアドバイスをくれるぞー

チャンピオンになるためには、まず各チーム(好きなチーム)のテストに合格しなければならない。はたしてレーサーになれるかな?



レース中のシーン。あらら、雨が降ってきた。慎重に走らねば。



ピットワークのシーン。ボタン連打のスピードで時間短縮可能。

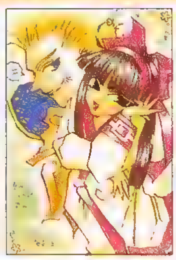
飛鳥のご家庭アイランド

クイズ ゲームはな〜に 読者版

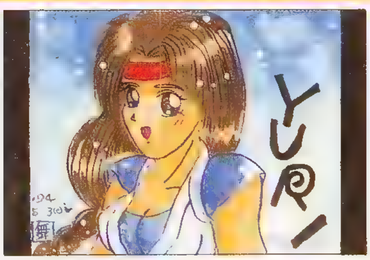
最近、レゲーが続々とコンシューマーに移植されて嬉しいかぎりであります。「オズマウォーズ」も移植されないかな。前々回の答えは、迷宮組曲でした。



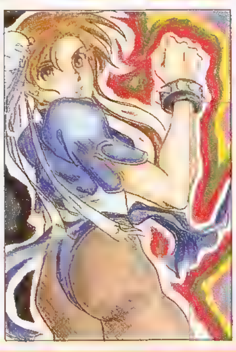
(大阪府 NATOさん)



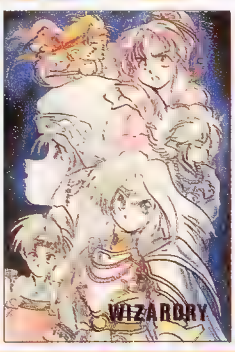
(東京都 海苔たま子さん)しかし、アンヌのすきはどうにかならんか。



(宮城県 朧月舞さん)意地でも必殺技でとどめを刺すべし。



(福岡県 ばびょーんさん)ゼロの春麗の格好はいったい。



(北海道 玄ちゃんさん)WIZは名作っすよ。byなべ



採用者、正解者には抽選でテレカをプレゼント。

ゲーメストアイランドロキンロー

最近、なぜか知らぬが実写取り込み格闘ゲーがすこぶる熱い。ストIIムービーは言わずもがな、カネコのジャッキーチェン、アタリのプライマルチレイヂ、そして噂に上っているモータルコンバットIIIと、今年は何だか実写フィーバーである。よほほほー。

熱唱ももやん！レイレイアイランド

増刊の見送りハガキを整理していたら、おびただしい数のレイレイハガキを大確認。……これは復活大会を開かないと呪われちまいそーだ、つーことでレイレイ祭りカラー版だ。



⬆（東京都　ウラン 235 さん）
☆ピンクのボーシがマヴしい大パンチカラー。こんなにハデなユーレイが許されてよいのか。



⬆（福岡県　いかみはじめ君）
☆毒をもって制す、ゆえにまとうは妖の気。



➡（千葉県　卯月丙さん）
☆この娘にかかれば、ダークなゲームもモンスター痛快コメディに早変わり。



➡（兵庫県　もうりんさん）
☆でっかいおリボンが激チャーム。



➡（静岡県　森さん）
☆この天雷ポーズ、なかなかレイレイのキャラクターをうまく特徴づけてますよね。

大次号告知！

最近、何だかアチョゲーが少ないデータイーストだが、このままではいかーん！（何が？）。デコにはぜひとも往年のゴーインマイウェイな勢いを取り戻して戴きたい。そこで突発大募集、次はデコイラスト特集を敢行するぞ！予定では夏休みの真っ盛り、最も灼熱な時期に開催するぞ！

さささ、こぞってハガキを送るがよい。成績優秀者には特製アイテムを進呈するぞ。デコに対する君の愛を、20字×5行（100字）でおもむろに綴ってもらってもOKだ！



➡（兵庫県　伊倉すじ子さん）



⬆（大阪府　唯内ゆうむさん）
☆カプコン製ちゅーか、娘では最もライトなヒト（？）ですよ。



⬆（長崎県　平松五郎さん）
☆淡い彩色がヨイ感じですよー。



GAMEST
DOKUSHA-SAHBISU-BU
読者サービス部

夏袋!!

今年もやってきました！ 昨年好評だった夏の福袋そのまんまだけど、夏袋。今年はこんなアイテムが詰まっているのだぞ～!!



95'夏袋
価格3500円　送料：E
通販番号：TP-10
7月15日～8月30日消印分有効

★この夏袋は昨年のものを使用しています。



メ ルティ夏袋限定バインダー

■吉崎観音先生の描き下ろしイラストを使用した、夏袋限定バインダーだ！すべてのセットに入ってまーす。



餓 狼伝説3Tシャツ

■夏袋限定だから、これが最初で最後のチャンス！しかも確実には手に入らないのだぁ!!



V ハンターTシャツ

■餓狼3か、こっちのどちらかが2分の1の確率で入っているから、どっちが入っているか、わくわくだ。

■今号で紹介している限定アイテムは、試作品のため、実際の製品と仕様が異なる場合があります。ご了承ください。

夏袋予約受け付け開始!

夏の読サビの風物詩となった魅惑と感動のアイテム「夏袋」が間もなく登場するぞ。そこでさっそく予約受け付けの開始だ。

値段は一つ3500円。中身はもちろん3500円以上の価値があるので安心してくれたまえ。気になる内容をちょっとだけバラしちゃうと、夏袋用スペシャルメルティバインダーがすべてに封入。そしてこれも夏袋のみの限定製品、ヴァンプハンターor餓狼3のどちらかのTシャツが入っているのだ！もちろんその他のアイテムもゴージャスの極致！

発売期間は7月中ばから8月末まで。発送は7月末からとなっています。夏袋を注文する時は、払込用紙に夏袋だけを単独で書いて注文してください。

ビデオ

■ゲーメストオリジナルビデオ続々発売中！ただただ高レベルのプレイを収めているから見てくれよ！なんてつもりで作っているのではない。ビデオは言わば、増刊号の延長戦。これらのビデオを見て、君たち自身のレベルを上げ、いや確実にレベルupできるゲームの参考書なのだ。そのゲームをうまくなりたい人は、特に目を通してほしい。絶対に損はさせない。注文すべし！



VHダークストーカーズバトルビデオ
価格5800円　送料：H
通販番号：GV-16
付録：解説書

■ヴァンパイアハンター～ダークストーカーズバトル～
5月3日に行われた「ゲーメスト杯争奪ヴァンパイアハンター大会」の模様を、いかんなく収録。ベスト8の試合はもちろん、大会で見られたテクニック集もあるぞ。大会を疑似体験できる1本だ。



ヴァンパイアハンタービデオ
価格4800円　送料：H
通販番号：GV-17
付録：魔剣しおりん（仮）

■ヴァンパイアハンター～ダークストーカーズリベンジ～
いまだゲームセンターで大人気のヴァンパイアハンターの攻略ビデオ、遂に登場!!ゲームシステムの徹底分析、連続技集、対戦コーナーなど、初心者から上級者まで楽しめる内容に仕上がっているぞ！



餓狼伝説３ビデオ
予価4800円　送料：H
通販番号：GV-18
付録：解説書

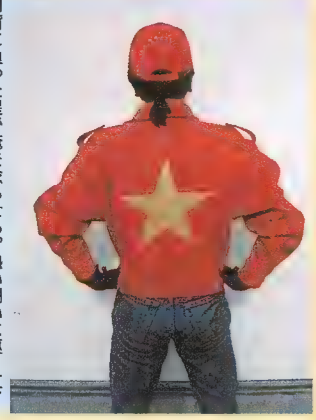
■餓狼伝説3
エスエヌケイの傑作シリーズ、餓狼伝説の最新作がビデオになった！テリーが、アンディがそしてジョーが、よりビルドアップして帰ってきた。新たに登場するファイター、大幅に変わったゲームシステム、何もかもが詰まったビデオだ！



バーチャファイター２ビデオ
価格4800円　送料：H
通販番号：GV-15
付録：EXPLANATORY

■バーチャファイター2
カメラモードを駆使したオープニング、晶の9段達成を収録した段位認定モード、全キャラクターの対CPU戦必勝パターンに連続技のすべてや、全国トップレベルの選りすぐりのプレイヤーたちによる対戦名試合など、凝縮された内容の120分！

テリ革ジャン



■背に負った星が俺を唸らせる。熱い闘いに駆り立てられて宿命を拳で切り開く……。ずっしりと肩に感じる重みはお前を狼へと変貌させるだろう。



■ソデは脱着可能！好きなように使ってほしい。また、この製品は、試作品なので、実際の製品とは多少仕様が異なる場合があります。ご了承ください。

餓狼伝説三再び

前回好評だった、テリージャンパーを再び制作！しかし、ただの再生産ではない。今度は獣革100％使用、本革の重厚なアイテムだ！

製品の完成は8月頭。今回も完全限定生産で赤・青合わせて合計700着ポッキリ！サイズや色によって入手困難なものも出てきてしまっているケド、そこは目をつむってほしい。

予約がいっぱいになったら注文を打ち切りとさせていただきますので、ご了承ください。早い者勝ちだ！今号から予約を受け付けをしますので、ヨロシク!!

予約受付開始!!
品番を間違うな

テリ革ジャン　レッド
価格39800円　送料：E
通販番号：SS-136M
サイズ：M

テリ革ジャン　レッド
価格39800円　送料：E
通販番号：SS-136L
サイズ：L

テリ革ジャン　ブルー
価格39800円　送料：E
通販番号：SS-137M
サイズ：M

テリ革ジャン　ブルー
価格39800円　送料：E
通販番号：SS-137L
サイズ：L



■パワーゲイザー!!!気合を入れれば君にも出せる!?潜在能力を開花させ、闘うのだ!!（一応念のため、普通は出ません）



新作テレカ

■好評発売中で－す！



リアル麻雀のひみつテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：ST-28



コンティニューテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：CG-12

今月のむーちゃん

■なんかこのところ非常～にハガキを送ってくれる人が増えてきてまして、測健のカラーアイランドを1回乗っ取ろうと思ってます。そこで、カラーアイランドむーちゃん特集用のイラストを募集しちゃいます。よろしく。



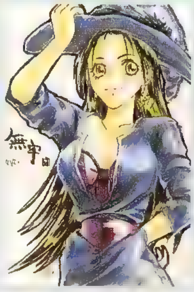
（東京都　ウラン235さん）☆このままいろんな格好させて遊ばせてくだされ。



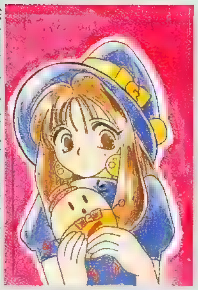
（埼玉県　かもゆりさん）☆いやいやいつも楽しみにしてますよ。これからも、ね。



（兵庫県　御月やまねさん）☆高び～なむーちゃん…む～ちゃんて何歳？



（大阪府　おかゆさん）☆イヤリングのゲー太郎が怖すぎるぅ～



（埼玉県　せれなさん）…夏休み入ったらゲ屋に遊びに来てはどう？

Tシャツ好評発売中!!

■豪鬼、クララ、スーパークララ、サムライロゴTシャツはバックプリント。他はすべてフロントプリントです。
　サイズが2種類あるTシャツは、鉄拳、スーパークララ、クララ、ダライアス外伝、真サムライスピリッツです。この5種類には、MとLのサイズが用意してありますので、サイズを間違えないでください。
　ここに紹介していないものは、すべて完売です。
　ただ今、コミゲで好評連載中の速攻生徒会Tシャツと、雑君保プ先生の、NEW対戦野郎Tシャツを制作中です。次回あたりで紹介できると思いますので、お楽しみに！



クララTシャツ
価格1800円　送料：E
通販番号：AT-6M
サイズ：M　バックプリント

クララTシャツ
価格1800円　送料：E
通販番号：AT-6L
サイズ：L　バックプリント



ダラ外Tシャツ
価格1800円　送料：E
通販番号：TA-1M
サイズ：M　フロントプリント

ダラ外Tシャツ
価格1800円　送料：E
通販番号：TA-1L
サイズ：L　フロントプリント



真侍Tシャツ
価格1800円　送料：E
通販番号：SS-105M
サイズ：M　フロントプリント

真侍Tシャツ
価格1800円　送料：E
通販番号：SS-105L
サイズ：L　フロントプリント



スーパークララTシャツ
価格1800円　送料：E
通販番号：AT-7M
サイズ：M　フロントプリント

スーパークララTシャツ
価格1800円　送料：E
通販番号：AT-7L
サイズ：L　フロントプリント



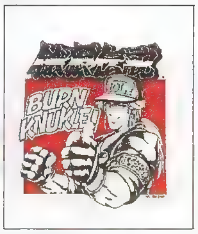
豪鬼Tシャツ
価格1800円　送料：E
通販番号：C-71
フリーサイズ　バックプリント



サムライロゴTシャツ
価格1800円　送料：E
通販番号：SS-46



サムライTシャツ
価格1800円　送料：E
通販番号：SS-45



餓狼伝説Tシャツ
価格1800円　送料：E
通販番号：W－7



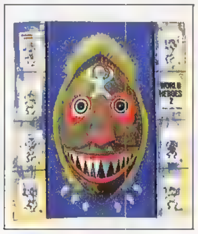
テリーTシャツ
価格1800円　送料：E
通販番号：SS-8



東Tシャツ
価格1800円　送料：E
通販番号：SS-10



W・H2歌舞伎役者Tシャツ
価格1800円　送料：E
通販番号：GA-3



マッドマンTシャツ
価格1800円　送料：E
通販番号：GA-4



JETTシャツ
価格1800円　送料：E
通販番号：A-11



スーパースト II XTシャツ
価格1800円　送料：E
通販番号：C-39



X最強Tシャツ
価格1800円　送料：E
通販番号：C-43

モリガンコスチューム



■何かと巷で噂のモリガンコスチューム。頭飾りと背中の羽、タイツ、ボディスーツがセットになって、8万2700円で発売中!!ヴァンパイアハンター増刊とかのことがパソ通なんかでもいろいろと噂として流れてますが、あのお方はチャコットさんの人なんです。信じてぇ〜。

モリガンコスチューム　ブラック
価格82700円　送料：E
通販番号：CH-1M
サイズ：M　タイツ：茶

モリガンコスチューム　ブラック
価格82700円　送料：E
通販番号：CH-1L
サイズ：L　タイツ：茶

モリガンコスチューム　レッド
価格82700円　送料：E
通販番号：CH-2M
サイズ：M　タイツ：ピンク

モリガンコスチューム　レッド
価格82700円　送料：E
通販番号：CH-2L
サイズ：L　タイツ：ピンク

モリガンコスチューム　ブルー
価格82700円　送料：E
通販番号：CH-3M
サイズ：M　タイツ：パープル

モリガンコスチューム　ブルー
価格82700円　送料：E
通販番号：CH-3L
サイズ：L　タイツ：パープル

読者サービス部 通信販売 お申し込み方法

●読者サービス部の通信販売は本誌に付いている郵便払込通知票か郵便局の払込通知票でお申し込みください。
　※現金書留・銀行振込・電話でのご注文は受け付けておりません。
●ご入金後から商品のお届けまで20〜30日ほどかかります。1カ月たっても商品が届かない場合には電話でご確認ください。
●返品はお届けの商品が不良品か配送中の破損以外、交換を受け付けません。
●価格はすべて税込みです。
●ご注文の際には必ず、住所・氏名・電話番号・商品名・商品番号をはっきりとお書きください。

送料					
A	何個でも	100円	D	3個まで	200円
			D	4個以上	400円
B	2個まで	100円	E	何個でも	500円
B	3個以上	400円	F	何個でも	800円
C	1個なら	200円	G	単品発送	800円
C	2個以上	400円	H	何個でも	(サービス)無料

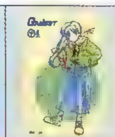
◆たくさんの商品を買った場合は、その中の送料で一番高い送料を送ってください（単品発送の商品は別扱いになります）。
　例：都築ナコルルテレカ1枚 ……100円(A)
　　龍虎2おとめ〜ずポスター1組(単品発送品) ……800円(F)
　　ナコルル人形3体 ……500円(E)
　　極パロレポパ2冊 ……400円(C)
以上の商品を、一括注文された場合の送料はF＋E＝1300円となります。

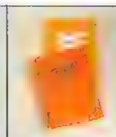
ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢・電話番号を記入した封書で「読者サービス部」までお申し込みください。


①コインホルダー：10点


②ゲレンジャーテレカ：20点


③吉崎観音テレカ：20点

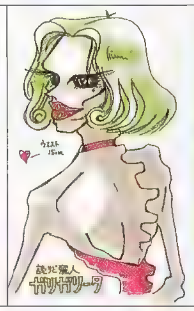

④システム手帳：30点


⑤ゲーメストプレスTシャツ：40点

郵便振替口座番号:00150-4-98420 株式会社 新声社
お問い合わせ先:読者サービス部 ☎:03-3293-9326(月〜金:AM10:00〜PM5:00)

毒錆戦闘員の叫び

(毒錆麗人 ガリガリータ)あーん。どこに行ってもオーガスO2が歌えないのぉ。私って今、不・満。



ん〜もぉ！今度発売されるテリ革ジャンったら、私の美しいスタイルが隠れちゃうじゃないの！あっ、でもソデを外してワキチラしちゃおうかしらん？そしたら世の中の男は私の魅力にメロメロで骨抜きになっちゃうかも？かも？イヤーン。わ・た・しってば悪・女。

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。

また、下部の欄（表面及び裏面)を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。

（郵政省）

02 東京

払 込 取 扱 票

通常払込料金 加入者負担

口座番号 右詰めにご記入ください

0 0 1 5 0 - 4 98420

金額 千 百 十 万 千 百 十 円

加入者名 株式会社 新声社 DSB 30

料金 特殊取扱

通信欄

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数

送料 円

払込人住所氏名 (郵便番号) 氏名にはフリガナをふってください

電話番号 (- -)

受付局日附印

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

裏面の注意事項をお読みください。(郵政省)

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込票兼受領証

口座番号 0 0 1 5 0 - 4 右詰めにご記入ください 98420

加入者名 株式会社新声社 DSB 30

金額 千 百 十 万 千 百 十 円

払込人住所氏名

料金 (消費税込み) 円

受付局日附印

特殊取扱



㋘屋瓦板

1995.7.1
㋘屋瓦板
第64号

㋘屋ドドーの大セール！餓狼3&夏袋セールが君たちを待つ！パーフェクトもZEROも入り乱れ、夏の㋘屋超燃え宣言！

■ここだけのないしょ話。なんか、今度メルティのテレカが発売されるらしいんだケド、実はもう1枚あって、それは㋘屋でしか入手できないらしいよ。こっそり確めてね。

恒例月間イベントはパーフェクトとZEROで決まり！

7月の月間イベントは、ADKのヘンテコな魅力とアツイ闘志がみなぎる大快作**「ワールドヒーローズパーフェクト」**。ヒーローゲージにエキストラアタック、隠し奥技も加わって、白熱のバトルがくり広げられることうけあい。

今月のイベントはパーフェクトだけじゃない。ストリートファイターIIのヒミツが明らかになるという話題のゲーム**「ストリートファイターZERO」**。ソドムやガイを使ってストリートファイトの頂点をめざせー

パーフェクトとZERO。どちらで勝ち抜くかは君次第。月間イベントで待ってるぜ！

ゲーメストビデオ続々発売大行進！

次々と発売されるゲーメストレーベルビデオ。

ヴァンパイアハンター全国大会の模様を収録した**「ヴァンパイアハンター ダークストーカーズバトル」**は価格5800円で好評発売中。

そして、2大ビッグタイトルのビデオが相ついでリリース。7月10日発売予定 価格4800円**「餓狼伝説3」**と6月30日発売価格4800円**「ヴァンパイアハンター」**は、どちらも見逃せない完成度の高さだ。予約受付中!!

おニューのアイテムの紹介コーナー

まずは新作テレカをドドーッと紹介。**「リアル麻雀のひみつテレカ」「コンティニューテレカ」「ダライアス外伝テレカ」**そして、㋘屋のプリティなマスコット**「メルティテレカ」**も堂々完成だ！

メルティはテレカだけにとどまらず、キーホルダーにも登場。テレカと合わせてご購入あれ！

テレカは全品1200円、メルティキーホルダーは350円です。



6月4日Vハンターイベント

ムックにはじまって、各種グッズ、そして大会ビデオ、攻略ビデオ（この号と同じ発売日）とアイテム・人気共に充実しているヴァンパイアハンターの㋘屋イベントに、全国大会優勝者の鈴木大祐君を招待しての内容は、㋘屋を熱気に包み込んだ!!

鈴木君には、大会ビデオの解説をしてもらったり、ヴァンパイアハンターの魅力を熱く語ってもらったりと、協力してもらいました。ありがとうー

イベント自体も非常に盛り上がってみんなに満足してもらえたし、次回の攻略ビデオ発売記念イベントも期待してほしいー

■7月上半期のイベントスケジュール

開催日	東京内神田店	大阪上六店
1日(土)	**ヴァンパイアハンタービデオ解説&大会** ヴァンパイアハンターの完全攻略ビデオの発売を記念して、プレイヤーによるビデオ解説とビデオ発売記念大会をやっちゃうぞ！みんな来てね！	東京店と同時開催
2日(日)	**VF2道場上野パセラ予選** この日の大会での上位者は、9日の上野パセラ殴り込み要員となるのだ！	VF2大会
8日(土)	**ムック発売記念、餓狼3ゲーム大会** スウェーラインによる攻防がアツイ餓狼3。秘められた潜在能力を解き放って勝ち上がるのだ！	東京店と同時開催
9日(日)	**ビデオ発売記念、餓狼3ビデオ解説** ・東京店のみ、2日に選ばれた強者たちが、上野パセラに殴り込みをかけるぞ。注目すべし。	東京店と同時開催
15日(土)	**天外魔境真伝ゲーム大会** ハドソンの人気RPG天外魔境が、対戦格闘ゲームとなってネオジオに登場したープレイして大会に参加せよ。	東京店と同時開催
16日(日)	**ゴウカイザーゲーム大会** 発売に先駆けゴウカイザーの大会を開くぞ。待ち焦がれている人、全員集合	東京店と同時開催

メルティ秘密の小部屋

ヴァンパイアハンター&餓狼3のビデオ&ムックが大発売！みんな一気に買い揃えて、この熱い夏を乗り越えちゃおう！

メルトダウーンーみんな元気かな？ジメジメした季節が終わったかと思ったら、もう夏が来ちゃいましたね。私は夏が一番好きだったりするの。花火にプールにスイカに盆おどり、いっぱいすることがあって大変！一年間ずーっと夏だったらいいのにネ♡それはさておき、インフォメーションいっちゃいます。

まずは、餓狼伝説3ビデオに関するイベント。

ゲーメスト編集部が総力をあげて作り上げた最高傑作、餓狼3ビデオが発売されたの。で、それを記念して餓狼3ビデオ解説とゲーム大会をすることになりました。詳しい日程はイベントスケジュール表を見てネ。

そして、7月10日から16日の間に餓狼3ビデオを買ってくれた人には、スタンプ1個サービスしちゃうよ。このチャンスをお見逃しなくー

つづいては、**夏休みのお約束となった大人気アイテム、夏袋の紹介だよ。**

今年の夏袋、販売期間は7月30日から8月5日までと、8月13日から19日までの2回です。

夏袋の数には限りがありますので、お買い上げになれなかった場合はご了承ください。なるべく早い時間にご来店いただけると確実に入手できるよ。

気になる夏袋の値段は3500円。貴重な品々がてんこ盛りのドリームアイテム山積みなので、絶対に3500円以上の価値はあるから、ビシバシ買っちゃってネー（くわしくは3ページ前の読サビを見てね）

さて最後は、前回のメルティ秘密の小部屋で紹介した**「マジック・ザ・ギャザリング」**について。

なんなのか説明すると、一対一の対戦型でカードの運よりも戦略がものを言うカードゲームなの。ひそかに人気♡

あまりにも人気があって、㋘屋ではいきなり在庫切れ。でも再入荷するので、手に入れたい人は㋘屋をチェックしてネ。

それじゃ、さよならメルトダウーンー

重大発表有り!?

レゲーの魂



久し振りにしっくりくる構成なんだな。

担当：KAL

レゲーゲーセンMAP

●岐阜市にできた「A・C・グランド」という店は、カラオケ、ボウリング、ゲーセンが一緒というトレンディ路線のお店なのですが、ゲーセンにはレゲーコーナーのような一角があります。

あるゲームはR－TYPE、ゼビウス、ギャラクシアン、ギャラガ、ペンゴ、Mr.Do！、ディグダグ、ぶたさんなどです。

配置は変わりますが、置いてあるゲームは当分かわらないようです!?

また、近くの「東洋健康ランド」には、2～3年前に「雀遊記」がありましたが今もあるかはわかりません。

岐阜バス茜部（あかなべ）線で行けるのですが、どのバス停で降りればいいのかはわかりません。大きい店なので運転手さんにたずねればわかると思います。無責任ですみません（遠いんで…）。

P.S. レゲー㋘大賞いいですね。「ザ・ベストゲーム」とはきっと違う結果が出るでしょう。

（愛知県　井成さん）

●三重県亀山市東御幸町、国道1号線（バイパスでないほう）沿いにあるショッピングモール、エコー亀山のゲームコーナーでは、ブルーシャーク（タイトー、'78年）が10円だ！そのほかスーパースピードレースJr.、チャンピオンベースボール、ポールポジションII、がある。5月3日確認。

〈ミニ情報〉

ゲーメストハイスコア掲載店の「天野スポーツのゲームコーナー」の道路をはさんだ向かいにある「天野ゲーム博物館」はレゲーしかないので1度は行ってみよう。一番新しいのがビューポイント。ダライアスはエキストラバージョン連射装置付きです。5月4日遊びに行った。

3月15日号のC・SQR氏情報の店は4月中旬に壊されてしまいました。

（愛知県　天野でドラゴンバスター1000万点出してきた低難芸魔君）

●久し振りのレゲー情報。送られてくるハガキを見てると、結構遠くまで行く人多いみたいだね。

このゲエム教えて探して～

●特に珍しいゲームではないと思うのですが、私のレゲーに対しての嗅覚がたりないせいか、まったく見つけることができません。もう頼るものはこのコーナーしかないのです。

それで、そのゲームですが、アイレムの『最後の忍道』、カプコンの『ウィロー』、『虎への道』、セガの『エイリアンストーム』の4つです。どれも私が幼少のころ、ヘタなれど熱心にプレイしたゲームで、なかでも『ウィロー』はあの馬車の場面（2面）と雪山のボーナスステージが忘れられません。しかも、最近その映画を見たので思いがさらに高ぶり、またプレイしたくなったのです。

場所は関東（できれば横浜周辺）を希望しています。なんだかすごくあつかましいですが、よろしくお願いします。

（神奈川県　KALF君）

●ウィローは、あのジョージ・ルーカス（スターウォーズやインディジョーンズなどの人）が作ったSFX大作。剣と魔法の世界を舞台にした本格ファンタジー映画なのだ。して、カプコンのウィローは横スクロールのアクションゲーム。映画のストーリーに沿って進行していく。ぜんじ師匠の愛する奥深いゲームだぞ。早く情報がくるといいですな。

それから、ペンネームのことだけど、一向に構いませんよ。こっちのほうが照れちゃうな（笑）。

●今から10年以上前の話なのですが、当時小学2年生だった僕が遠足のお菓子代をすべてつぎ込むほど熱中したゲームがありました。

内容は、ヘッドライトの部分が目になっているミニカーみたいな車が一本道をひたすら走るというもので、特徴としては、

・車から手が伸び、$袋やリンゴを拾える。

・リンゴを取った後、しんをゴミ箱に捨てると得点になる（エコロジー♡）。

・強制スクロールで、道路からはみだしたりすると1ミス。

先月、教習所の車に乗っているときにふと、このゲームのことを思い出して、それ以来気になって仕方がありません。ぜひ、このゲームの名前と、「このゲームがある店知ってる!!」という方はその情報も併せて教えてください。よろしくお願いします。

（千葉県　ギムレット君）

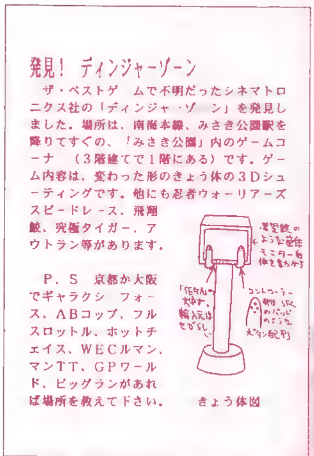
●これは'83年SNKの「ジョイフルロード」だね。とかいって、実は私はこのゲーム知らないのだ。ぴぐ&立衆多両氏に聞いて教えてもらったんだけどね。で、ストーリーが笑えんの。目玉がついてて腕を伸ばしてリンゴを食いながら進む車君の目的は、ガールフレンドに会いに行く…んだって。そのゲーム画面を想像すると笑わずにはいられないでしょう。

あとは見つかるかどうかだね。

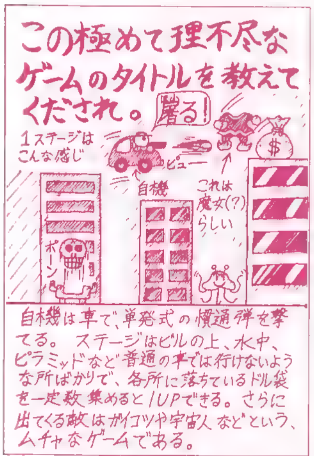
吉ー助ね人!!（笑）

VGM演奏をした当時中学3年生の5人組を探しています。

知る人ぞ知るナムコ提供TBS系ラジオ番組「ラジオはアメリカン（通称ラジアメ）」。今から9年ほど前（当時斉藤洋美さん担当）、その番



（京都府　睦利平助君）●ついにベストゲームの謎のひとつが解明された！って、少し大ゲサ？

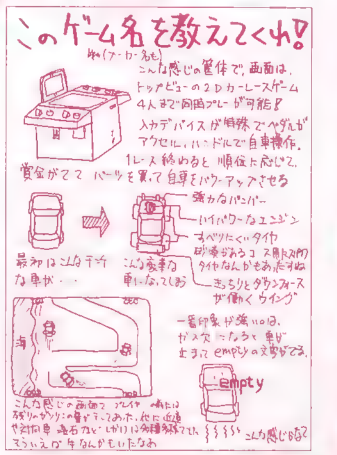


（神奈川県　モーケー君）●こいつは有名ですよ。コアランド（セガ販売）のジャンプバグ、'81年だ！よーやりましたわ。編集部にもあるぞ。



（埼玉県　せれなさん）●ラルフ関係の投稿は多かったんですよ。みんな好きだったのかな（キンファイもあるけどね）。とりあえずお詫びのハガキでした。

（東京都　古澤啓之君）●'88年、セガのホットロッド。比較的最近、渋谷会館でプレイしたぞ。たけぞう氏がうまいのなんのって。独走状態。





（大分県　をぢやさん）●エレベーターアクションリターンズは、プレイしましたか？意外におもしろいですよ。

組へＶＧＭテープを送り紹介され、一躍有名になった当時中３の５人組を探しています（偽者出現防止のため名は伏せておきます）。
当時彼らのデモテープは高い評価を受け、番組へ「ダビング希望」や「もっと紹介を!!」というリスナーの問い合わせが殺到したという。紹介された曲は、ドルアーガの塔、ギャプラス、ラリーX、ディグダグⅡetc…。私も彼らの作品には感銘を受けた１人でありました。
てなわけで当本人様!!私はあのときの曲をじっくり聴きたいです。もしご覧になってましたらご連絡ください。!!
あ、願わくば80円切手同封で…（苦笑）。
〒988　宮城県気仙沼市内の脇2－145　中谷方　電遊音楽Co.
●レゲーＶＧＭアレンジで話題になった中谷君。あの件ではかなり大変な思いをしたらしいけど、得られたものは大きかったとか（笑）。機会があればそれに関する後日談も載せていきたいですね。

今月のカイ



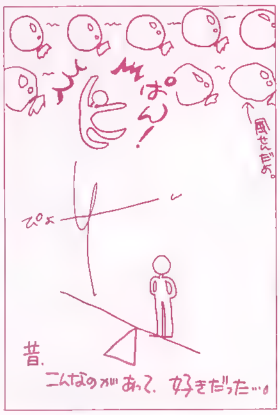
（大阪府　雄刃君）●そうね、カイは知的でもあるんだよね。でもカイの魅力はたくさんあるから、何、って言えないんだよなあ。

さて、かつて私も聴いていたラジアメ。懐かしいなァ。でも今は我がゲーメストが同じＴＢＳ系でラジオ番組作ってるんだよね。なんか不思議な気分。
それで！実は嬉しいお知らせが！
松本梨香（梨香様、かな？）、ももやん、ぴぐが毎週土曜の深夜を眠れないものにしてくれている「ゲーマーズナイト」の番組中で、近ごろにわかに盛り上がっているレゲーＶＧＭアレンジを放送しちゃうかもしれないのだ！
とりあえず初回は絶賛だった中谷君の作品を、と計画は進行しているのだけれど、まだ決定しているわけではないし、いつごろからかも決まってないんだな。それと、特にレ・ゲ・ー・にはこだわらない予定だぞ。この件は詳しいことが決まり次第、報告していくぞ。
土曜の夜はゲーマーズナイト。ちょっと協力的（笑）。



（山口県　ＱＱＱ君）●「山口地区ゲーメスト集会」カァ。実現できたらおもしろそうだけど、どうかな。それと、三郎・改君と会えるといいね。

（神奈川県　河合家原水さん）●ありましたありました。これ系のゲームいくつもあったよねエ。単純でおもしろいんだけど、難しいの（笑）。



ゲーメスト／コインジャーナル共催

第7回ゲーム懸賞論文 第3席

左利きのレイフォーサー

新宮 智子（27歳 神奈川県）

ずっと、夢見てきた――モニターの向こうに生きてみたいと。CDという形で切り取られた、ゲーム世界の欠片だけを聴くことを、もう8年ばかり続けてきた。私なんかに、ゲームができるわけないじゃないか、やれるだけの腕がないんだから。半ば諦めながらも、胸を焦がして止まぬ想い、異界への憧れ。

そのモニターの向こうへ―。

大いなる出会い

1枚のCDが、惰性に流されて飛べないでいた、私の生き方を大きく変えた。「レイフォース」。もともとタイトーの音楽は好きだったので、何の気なしにチェックしたのだが…、いまだかつてなく充実したライナーの、オリジナルストーリーと設定資料は、モニターの向こうに広がる広大な世界に、私を引き付けるに十分なものだった。それが知りたくて、弟にゲームをプレイして見せてもらったほどだ。

…ところが、見るだけでは気が済まなくなった。「彼女」――ゲームではデモ画面にのみ登場する、ライナーにおいては闇を愛し、自我の存在に疑問を抱いていた「彼女」、その思いを知りたい。それでも未知への恐怖ゆえに手が出せず、ゲーセンでデモを眺めていただけの私は、ある日、「彼女」の声を聞いた。スロットルレバーのスイッチを押す瞬間の「くっー」という息遣いと、「彼女」の意思とを。ドキッ!!と心臓が跳ねるほどの衝撃と共に認識した。「彼女」は確かに存在している、腕とは関わりなしに、ワンコインあれば触れることのできる、そのモニターの向こうに―「彼女」に近付いてみよう、このゲームをやり込んでみようと、そのとき決意した。

しかし、全くの素人がどこまでやれるかという不安、それに、初心者がゲーセンに入るということには、かなりの勇気が要求される。世間一般の通念からすると、ゲーセンに行くことは、決して歓迎される行為とは言えない…。

まして私は、ゲームに少なからぬ金額を費やす弟を、馬鹿にさえしてきたのだ。ゲームは悪いものに決まってるじゃないか――でもよく考えろ、時間やお金を費やす点において、ほかの趣味と何か違うところがあるか？ゲームが悪であるという理由などどこにもない。私は今まで世間の偏見を、何も考えずに鵜呑みにしてきたんだ…。また、ゲーセンに女性が少ないという点については、女性鉄道ファンである私にとって、今さら恐れることなど何もなかった（鉄道ファンの男女比＝約350対1に比べれば、ゲーセンのそれははるかにマシなはずである）が、ちゃんとゲームのできる人が行くところ、という一種排他的な雰囲気には、やはり戸惑った。どうか私を見ないでください、あまりにもヘタクソですから、すぐ終わって帰りますから――。

これらを乗り越えるのは、幾重にも巻かれた鋼の鎖を、腕に血を滲ませながら引きちぎるような作業だった。それを可能にしたのは、レイフォースの魅力溢れる世界観と、それが触発した湧き上がる情熱――それは「重力」と呼べるほどまでに、絶対的な力だった。

初プレイは目も当てられなかった。全然思い通りに自機を動かせないうえに、なぜだか左手でボタンを押したくてしょうがない。わけのわからないうちに全滅していた。…ああそうか、私は左利きだったんだ。そういえば、英語で左利きを意味する“LEFT HANDED”って単語には、「不器用な」という意味もあったね――。それでもプレイし続けて、左手はレバーを動かすものである、という役割を体に叩き込んでいった。けれど、毎日通えるところにレイフォースはなかった。休みの、しかも出かけたときにしか、プレイできないこの状況は、やり込みと呼ぶには寒すぎる。

しかし、忘れもしない6月17日。その日は池袋で会社の飲み会があった。いつも通勤で歩いている茗荷谷の駅前を、実に珍しくタクシーで通り過ぎた。と…窓を横切った、見覚えのある賑やかなパターン――こんなところにゲーセンがある。完全に通勤経路の反対側にあったので、今まで存在自体を知らなかったのだ。

「もしかしたら、レイフォースがあるかもしれない」。どうしても気になって、飲み会が跳ねた後、茗荷谷で途中下車した。――馬鹿みたいだ。こんな夜遅くに、疲れ切った体を引きずって。そんな都合のいいことが、そう簡単にあるわけがないのにー

それが、あった。そこに存在するのが当たり前のようにごく自然に、その筐体はたたずんでいた。さあ、思う存分やり込んでくださいとでもいうように。レイフォースは、私を待っていてくれていたのだ。…こんなにも身近なところで――。

帰途、駅に迎えにきてくれた、営団地下鉄丸ノ内線02系第31編成・5号車の窓から、天を仰いだ。「私は、何て幸せなんだろう…!!」と。

それ以来、私の会社帰りは、とても楽しいものになった。

仕事が終わって、紺色の拘束衣を脱ぎ捨てると同時に、レイフォーサーの顔になる。鏡の中の私は、闇の彼方を見据える猫のような瞳をしている。「今日はどこまで行けるだろう？」。両肘がじんじんするほどの緊張と高揚感を抱えて、ゲーセンへと向かう。左手には、コインを2枚握り締めて――1枚目は全力で戦うために。2枚目は少しでも先を見るために。1日でも、長く、この店にレイフォースがありますように、という願いも込めて。

光が収束されてゆく――闇の中で、一粒の雫が水面に波紋を描くように、私はモニターの向こうに溶け込む。“PENETRATION”作戦エリア1へ――。

全方向360度の視界が私のフィールド。自機の動きに、今の私のすべてが反映され、CPUによって試される。アイテム以外は全部敵という恐怖、紙一重でかわしていく快感。前に向かって、限りなくシャープに研ぎ澄まされてゆく感覚――…結果はどうあれ、戦いは終わる。電車のシートに座って、体の火照りを冷ましながら、その日のプレイを振り返る。スポーツとはまた違った、凝縮された爽快感―世の中にこの種の感覚があるというのも、27年間生きてきて、初めて知ったことだった。

だが、私が楽しいだけの思いをしてきたわけでは、無論ない。始めたばかりのころは「ボスまではまず、死ぬ要素がない」はずの1面で死にまくった。私はゲームに関して、それこそ立って歩くことや、1＋1＝2であることから学ばなければならなかったのだ。1面を抜けるのにはそれほど苦労しなかったが、私にとっての壁は2面だった。1面とは比べものにならない弾や敵の数、攻撃の激しさ。1カ月以上2面を抜けられない日々が続いた。こんなところで詰まってしまうなんて…、ああ、私はやっぱり、不器用な左利きでしかないのかもしれない。速く走ることや、イラストを描くことのように、才能や素質がなくて諦めたことはいくらでもある。きっとゲームもその一つなんだ。でも諦めたくない、諦めたくないよ――

レイフォース！…そうだ、弾を避けて敵を倒せばいいだけのこと、それがなせるかどうかは、純粋に私の腕一つにかかっている。何をどうしたらいいのか、わからないこととは違うのだ。逃げるな！やってもできるようにならないことと、努力すればできるはずなのにやろうとしないことを、一緒にしちゃいけない!!

仕事に対する真剣さをさらに超えた気合で、ひたすら食い下がった。画面全体を見て、弾や敵の軌跡を捕らえるゲーマーの目（それは「彼女」の見ているものをも映すはずだ）を、瞬時に下した判断を、的確に自機の動きに反映させるゲーマーの手を、敵レーザーの予兆とBGMを聞き逃さないゲーマーの耳を、一欠片ずつ手に入れていった。これが「見切り」なんだ、「切り返し」はこうやるんだ、と体が覚えたとき、2面を超えることができた。

いかに世界観の魅力が大きくても、ゲームそのものがつまらなかったら、多分そこまで続かなかった。操作系がわかりやすかった、連射力が要求されないから手を出した（左利きにいきなりの右手ボタン連打は辛い）のだし、ロックオンが爽快だったから、グラフィックや演出がよかったから、最高な音楽だったからプレイし続けられた。

あらゆる面でそれが「レイフォース」というゲームだったからこそ、私は心底惚れ込めたのだ。

架空の世界を大切にして

ゲーマーは根暗な現実逃避者などでは断じてない。彼らは架空の世界をも大切にできる、広い精神の幅を持った人々だ。高度に発達したイマジネーションは、1枚のデモ画面からでも、無限の物語を構築することすら可能にする。小説、マンガ、映画…架空の物語を楽しむ方法はいろいろあるが、受け身でいることに飽き足らず、自ら運命を切り拓く、強い意志と力を持つ者だけがゲームを選ぶ。その中でも、最高の環境と真剣さを求める者が、ゲーセンに足を踏み入れるのだと思う。コンシューマーソフトの場合、決まったお金でソフトを買ってしまえば、1プレイ当たりの単価はどんどん下がっていく。アーケードは違う。注ぎ込んだコインの数だけ、思い入れは積み上がってゆくのだ。それに、どんな困難に遭っても、くじけずに腐らずに前進すれば、道は開けるということも、レイフォースは教えてくれた。

向上心あってのゲーマーなのだ。

向こうの世界を現実と等価に見るまで、のめり込むつもりはない。そんなことをしたら、何百回「彼女」を死なせてしまっただろうという、罪悪感で潰れてしまう——。だからといって、たかが娯楽と開き直って「遊ぶ」気も毛頭ない。その度ごとに、自分が辛さに耐え切れなくなるギリギリのところまで、「彼女」の存在を感じながらプレイしたい。本来「彼女」に、残機もコンティニューもありはしないのだから…。青春と呼ばれる時期を、アニメに完全燃焼して通り過ぎて、何かに真剣に情熱を燃やすことなど、もうないと思っていた——自分にまだそれだけのエネルギーがあったことを、強く戦っていけることを、自分がゲーマーであることを、私は誇りたい!!

精進の甲斐あって、ランキングのトップにも立てるようになり、今（94年9月現在）3面から4面にかけて戦っている。残り時間はいつまであるか…。それでも、力の限り私は飛び続ける。X-LAYの翼で、「彼女」の生きる世界へ。1秒でも長く、1センチでも遠く、その先のレイフォースへ。

「左利きのレイフォーサー」の挑戦は、ゲーセンにレイフォースがある限り続くはずだ。

講評

「くらえ！」「いてっ、痛すぎるよ！」、編集部でも毎日にぎやかな舌戦が繰り広げられています。

ゲームの世界に入り込み、キャラクターに自分の姿を投影する。だから、「うまくなろう」「強くなろう」とみんな必死になるのです。新宮さんと「レイフォース」との関係、うらやましい限りです。こんな想いがプレイヤー、開発者、そして私たちゲーム雑誌を勇気づけ、ゲーム文化を育てていくのだと思います。

今度はゲームとの1対1の対話だけでなく、そのゲームをやっているほかの人、そのゲームを開発した人にまで思いを馳せた論文をお待ちしております。新宮さんの左手ならば、きっと新しい世界がつかめるはずです。　（渡辺）

通販で本を買う人へ★

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用の80円切手、手紙、あて名カード（シール）を必ず同封してください。電話厳禁！

●このコーナーでは、通販初心者用のあて名シール用シール入り『通販申込マニュアル』を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は、封筒に80円切手を2枚入れて「〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル ㈱新声社ゲーメスト編集部『DOHJIN誌通販申込マニュアル』係」に送ってください。ただし封筒裏に差出人（つまり君）の住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

DOHJIN CORNER

担当:APAPA

格ゲー本じゃないんですけど……なんて書いて本を送ってくる人がいるけど、何じゃいそりゃあ。このコーナーがいつ格ゲー同人誌紹介コーナーになったってぇのだ。ここはゲーム優先、さらにアーケード優先の通販同人周辺販売物紹介コーナーだぞ。遠慮せずにバンバン送ってこ～い。

投稿規定

☆伝言板も同人誌も、非常時連絡用の住所、氏名、年齢、性別、電話番号を、掲載しませんので必ず書いてきてください。ない場合は書類不備で没にします。どちらあての物も、8月30日発売号締め切りは7月20日、9月14日発売号締め切りは8月4日必着です。

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。不備のものは、選考時に不利になります。

①本のタイトル、判型、頁数。
②発行団体名と通販申込先。
③通販での値段（本の代金＆送料）および送金方法。
④どの号に掲載を希望するか。（例「○月○日発売号までに」）
⑤通販申込を受け付ける期間。（例「売り切れまで」）
⑥本のセールスポイントなど、読者への簡単なメッセージ。

☆伝言板には会員募集や執筆者募集、イベント情報などをハガキサイズで『○月△日発売号までに掲載希望』と表に書いて指定してください。

同人誌紹介

値段は送料込みです



人魚 —MERMAID—

スマイルスライム発行、A5判84頁オフ、表紙カラー。500円の無記名小為替＋240円切手にて。

「『やおい』とかではなく、色々な形になってきた一つの恋愛のお話の一つです」

テリーのもとへ帰るアンディと、それを見送る舞のお話。絵のテク、話の構成、演出など、まだまだ甘いが、自分の心に抱くテーマをストーリーの形に作り上げていく姿勢は、高く評価できると思う。

（〒721 広島県福山市幕山台8-14-14 一の宮雅子方「人魚」係）

BRAND NEW HERO！

されっぷ天下発行、B5判44頁オフ、表紙カラー。600円の無記名小為替＋270円切手にて。



「数少ないパワードギア本です。物好きな方、よろしく！」

メカでなく、キャラに視点を置いた本。パイロット4人のギャグ、ジェフ＆レイのシリアスなど。

（〒350 埼玉県川越市鯨井新田20-35 田口栄子）



STANDARD

ぷにもちSHOP発行、B5判24頁オフ、表紙2色。300円の無記名小為替＋190円切手にて。

「熱い思いを寄せて作ったガンバード本です（笑）。オールキャラ、オールギャグで攻めています」

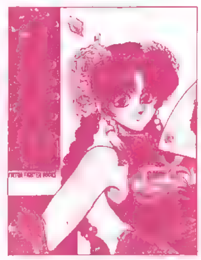
目新しいネタが少ないのが残念だが、所々光る部分がある。ヤンニャン、マリオン、アッシュが多め。

（〒591 大阪府堺市大豆塚町2-1-21 細本佳苗）

青色姑娘

横山浩子Presents発行、A5判84頁オフ、表紙カラー。500円の無記名小為替＋270円切手にて。

「パイの本です。今回はそんなに高くないので、どうぞよろしくお願いします」



パイ主体の、ギャグありシリアスありの本。作品ごとに、キャラ同士の関係や性格が説明なしに変化するのにちょい抵抗があるが、絵、ネタ、構成など全般的に高レベル。

（〒603 京都府京都市北区小山下内河原町100-5 六鹿三奈子）



龍虎天国

DRUGS発行、A5判44頁オフ、表紙2色。500円の無記名小為替＋190円切手にて。

「極限流ファミリィ＋キングという感じになってしまいました。ちなみにビッグはほとんど出てきません（笑）」

龍虎2のショートギャグメイン本。絵もネタも、平均レベルを軽くクリアしてる。

（〒189 東京都東村山市美住町2-18-25 後藤博子）

FIGHTING GUY



てなもんや。発行、B5判44頁オフ、表紙2色。400円の無記名小為替＋240円切手にて。

「勢いとほのぼのなギャグとシリアスが同居しております。仲良しのリュウ×ケンが好きな人に見てもらいたいです♡」

ゲーム、ムービーないまぜのリュウ＆ケンカップリング本。18禁度はほとんどない。

（〒457 愛知県名古屋市南区呼続1-17-5 生田智美）

爆裂！くらくら娘

俺的超女島発行、A5判52頁コピー。500円の無記名小為替にて。

「ソニックウィングスⅠ＆Ⅱの全メッセージ集です」

SWファンの必携本。

（〒471 愛知県豊田市秋葉町8-21-119 鈴木方）

1st Round

DDL-TRAX発行、20分テープ。300円の無記名小為替＋190円切手にて。

「格闘ゲーBGMをダンパ用にアレンジしてます。自家製なので音質等はごかんべんを」

ディスコリズムは比較的簡単にらしくなる。和音構成にもうちょっとこだわろう。

（〒850 長崎県長崎市福田本町210 寺井隆二）

聖ミカエルⅠ世（上・下）

PRINCE PRIEST発行、上巻70分テープ、下巻70分CD。上下巻セットで2300円の無記名小為替＋270円切手にて。

「DQ4のオリジナルストーリーです。ちょっと値が張りますが、力は入ってます」

ドラマテープ＆CD。レベルは高いとはいえない。

（〒359 埼玉県所沢市和ケ原2-601-11 石川晶子 CD係）

無明 殺斬花



T.S.大賞発行、A5判48頁オフ、表紙2色。400円の無記名小為替＋190円切手にて。

「2Pガル×右京のシリアスH漫画と、幻十郎×右京のH小説です。女性向きで18禁の本ですがよろしく」

ストーリー、キャラ描写共にあった上で、H度も低くない。18歳未満の人はご遠慮を。

（〒156 東京都世田谷区経堂5-25-10-203 鳥居方「T.S.大賞」）

DANGER ZONE Vol.6



たこつぼ倶楽部発行、B5判44頁オフ、表紙カラー。1100円の無記名小為替で。

「38頁のHマンガ。シリアスな内容でエロエロ有ります」

アースクェイク＆幻庵×ナコルル。18歳未満の人は購入できません。

（〒359 埼玉県所沢市若狭4-2499-1 ハイツウチボリ201号室 伊達方「ナコP」係）

伝言板



便せん作りました。
Aヴァンパイアハンター・B5 2色
B真サムライスピリッツ・B5 1色
Cガンバード・B6 両面刷
A・Bは60g。Cは30gです。
全て1つ100円です。カワセで。
送料は切手です。100gまで190円
250gまで270円 500gまで390円
1kgまで700円 です。
〒500 岐阜中央郵便局止
髙谷智子まで
REIRE!!!
会員様大ボ集!
THE KING OF FIGHTERS '94 中心サークル
「JUNGLE DANCER」開設にあたり会員様
大!!募集です!! K.O.F'94 だけじゃ
なくSNKもO.Kですのでお気
軽にお問い合わせ下さいミ 80円
切手同封で…
〒555
堀尾 めぐみ まで
告知!
W・H・P本
出すぞ!
格ゲーごちゃまぜ本
執筆者募集!!
NEO-GEO CAPCOM ATLUS ADK.SNK NAMUKO TAITO
この度、格ゲー本を作ることになりました。ゲスト様ボシュウします。何でもアリ!!(マイナーなのも)
ぜひご参加下さいませ。
やって下さる方は、80円切手、あて名カード同封にて
〒214
メ切 '95 7月末日。
ヴァンパイアハンターびんせん
作りました。絵はモリガン・フェリシア・レイレイ(左はその一部)。サイズはB5、8枚入り。色上質紙2種に3色グラデーション刷りで、1セット100円です。代金分の無記名小為替、送料分の切手(1セット130円、2セット190円)、連絡用の80円切手、宛名シールを同封の上下記まで。なお、他にもびんせん・シール等ありますので、80円切手同封でお問い合わせ下さいね。どうぞよろしくお願いします。
〒243-04
海老名市杉久保3664-23 石山さやか
会員様大大大♡募集中!!♡
ゲーム中心サークル『HOT DOG-宜野湾店』では、ゲーム好きなあなたを待っています!詳しくは80円切手を同封の上、下記の住所マデ
〒901-22 沖縄県宜野湾市大謝名328-2 島田愛子
会員様大大大募集中!
ゲーム中心サークル『HOT DOG-宜野湾店』では、ゲーム好きなあなたを待っています!詳しくは80円切手を同封の上、下記の住所まで
〒901-22
沖縄県宜野湾市大謝名328-2
島田愛子まで。
あんないの書!!
格闘ゲーム中心新生サークルをつくります。いちからお手伝いをして下さる心やさしーい人を大ボシュウしています。会費も安い!"みんなで最初からつくるサークルです。80円切手同封で下記までごれんらく下さい。メ切 95年8月7日まで
ケンスウ、アテナ本
つくります
ゲスト様とアンケート解答者様ボ集中。おれいあります。詳しくは80円切手同封で下記住所まで!! 男女問わずミ
〒306-01 茨城県
猿島郡三和町駒込641-6
佐藤美佐子(メ切7月末日。)
格闘ゲームONLY
同人誌即売会!!
電脳パラダイス
日時/1995年7月30日(日) 10:30〜15:30
場所/東京文具共和会館2F
〒243-02
H.A.
LEI LEI 1995



「SEEK WORDS BEND 7」パズル

出題：後村弘君（東京都）　監修：APAPA

◇問題図◇

コ	ノ	ケ	ン	ド	ン	ラ	グ	ン	ー
ウ	ノ	ケ	ン	セ	ヤ	ジ	ン	ニ	エ
ユ	マ	ツ	ス	ル	キ	ト	イ	イ	メ
リ	ツ	ジ	レ	ボ	ツ	ウ	ゲ	ウ	ラ
ヒ	ル	ベ	ー	マ	ズ	ア	イ	デ	ル
ク	ラ	ン	サ	ー	ガ	ク	ツ	ロ	ブ
ル	ン	タ	ー	ク	ロ	ス	ム	ダ	ラ
グ	ド	ス	ス	ツ	ウ	バ	ブ	ル	ト
ー	ゴ	ラ	ン	ラ	デ	ン	セ	ツ	ス
イ	ン	イ	ツ	ブ	ル	タ	メ	エ	ノ

〔例〕

サ			
ン			
ダ			
ー	ク	ロ	ス

ゲーム名群

・ウイニングラン
・エメラルディア
・ガロウデンセツ
・ゲイングランド
・ツインイーグル
・ニンジャキッズ
・ノストラダムス
・バブルトラブル
・ヒリュウノケン
・ブロックアウト
・マーベルランド
・マッスルボマー
・メタルブラック
・ラスタンサーガ
・リッジレーサー
・リュウコノケン

解き方

う〜ん、最近はパズルのアイデア投稿が全然なくなって、なんだか息切れがしてきたのコトよ。ってことで、ずいぶん昔に送られてきたパズルを採用してみました。パズル問題やアイデア投稿も待ってるから、いいパズルができたら送ってきてほしいぞと思うナリ。

さて今回は、7文字のゲーム名を捜し出すシークワーズパズルなのだ……が、捜し出すゲーム名は、4文字目を中心に、1〜4文字と4〜7文字目を読む方向が、必ず90度方向が変わっているのだ（例を参照）。

小文字、大文字の区別はなし、問題図中の文字は、一つの文字をいくつかのゲーム名で共有してもOKです。

さて、そうしてゲーム名群のすべてのゲーム名を見つけたら、そのどれにも使われなかった7文字を並べ替えて、あるゲーム名を作ってください。

さて、そこで解答は「残った7文字を並べ替えてできたゲーム名」とします。

解答がでたら、官製葉書に書き込んで、住所、氏名、年齢、性別を記入のうえ、7月15日必着で、〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル ゲーメスト編集部「SEEK WORDS BEND 7パズル」係に送ってほしい。

正解者の中から、脚下照顧（きゃっかしょうこ）を心に留めてる5人を選んで「豪華な粗品」を送りましょう。難易度アンケートも継続実施中。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階で回答を。ハガキイラストは、当選落選には関係ないぞ。では、ひらめきで解くのだっ!!

前回合併号当選者発表

さて、前回の『作壁パズル2』は、正答率99%、難易度アンケートはVH4%、H13%、N20%、E45%、VE15%となり、ノーマル寄りイージーという結果になった。『ライバルは『ゲバラ』『ラギ』『ブライケン』あたりだったみたい。ゲーム名を知らな〜いってわけだぁね。なんだかゲーマーの新陳代謝を感じるのぅ。

そういや『ゲーメストのパズルだよー』の巻末ゲームリストが意外なところで役立った、なんて人がけっこういたけど、もともとそのつもりで付けたんだから、ぜんぜん意外じゃないってば〜（笑）。

♧当選者♧

小餅隆介君（東京都）
廣田美博君（東京都）
PN 寒天君（埼玉県）
PN 村上真純君（広島県）
八九十平君（福井県）

以上5名。おめでと〜ってわけで、お返事コーナーに突入〜♪

XCT君、残念賞ハガキ掲載者さんへのお手紙は、切手同封ならちゃんと転送したげるよん。ヒガサクリスティさん、弟総動員って、何人いるの？ $FIN君、パズル作ってくれるんじゃなかったの〜？ 浅黄杏さん、二重枠が多かったのは、まあカムフラージュだよ。プー太郎君、職は自力で探さにゃあ。KNI君、オリジナルは載せづらい〜。F源翔君、濡れて飲むのもまた一興かも。菅原美有希ちゃん。あて名もペンで書いてね。戸屋さ〜ん、何の話じゃぁ。SMEさん、お帰りなさい。夏輝君、ゲームの楽しみ方に自分で勝手に枠を作っちゃって、楽しみをへらすことないよね。ってわけで、今回はここまで。そんじゃ、また再来週ぅ〜。

今月の残念賞



PN ぺるるさん（神奈川県）



PN 武倉影也君（岩手県）



PN 堀之内琉珂さん（茨城県）



PN かきのたね君（愛知県）



PN カトキ△チ君（大阪府）

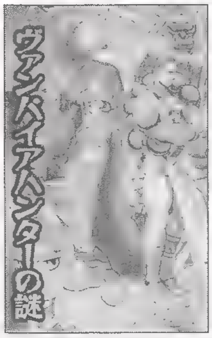


中間報告！

ゲーメスト謎本中毒者、ただ今、7万人！（推定）感染注意!!（笑）目指せ10万人（笑）

どうだ定価880円

新書判192ページ



6月30日（金）発売！

『ヴァンパイアハンターの謎』

監修：カプコン開発スタッフ／編著者：ゲーメスト書籍編集部

お姉さんからのお・ね・が・い♡　書店に置いてないときは予約してね♡

カバーイラストは あの吉崎観音だ!!

藤原ひさし、弓島まことイラストは今回も爆発だ！　素敵なおまけもついてるぞ！

監修：サウスタウン町内会（SNKスタッフ）／編著者：ゲーメスト書籍編集部

『餓狼伝説3の謎』



7月20日（木）発売！

"予約してしてして"

（宣言：絶対にこの日に出すぞ）

謎本

急告！　謎本第13弾！

『鉄拳の謎（仮）』制作決定

熱き鉄拳ファンよ、綴じ込みハガキに君たちの疑問を思いっきりぶつけてくれ！

一発ネタ（1コマまんが風）のイラストも大歓迎。掲載の暁にはささやかな謝礼を贈るぞ！　締め切りは、7月15日消印有効。じゃんじゃん送って！

ゲーメストの ゲーム謎本シリーズ

『ストII 波動拳の謎』
『餓狼伝説の謎』
『侍魂の謎』
『ワールドヒーローズの謎』
『龍虎の拳の謎』
『豪血寺一族の謎』
『ザ・キング・オブ・ファイターズ'94の謎』
『真侍魂の謎』
『ヴァンパイアの謎』
『スーパーリアル麻雀のひみつ♡』

定価880円

（『ストIIの謎』、『餓狼伝説の謎』、『侍魂の謎』のみ定価980円です）

発売遅くなります。しばらくお待ち下さい。

『ゲームプレイヤーズ用語辞典（仮）』

編著者：ゲーメスト書籍編集部／
協力：ゲーメスト読者のみなさん

※辞典だけれど、ただの辞典じゃない。ただ今、価値ある一冊にすべく内容を吟味中！　絶対に買って損はさせない内容・ボリュームにするつもりだ！　もう少し待っててくれ。

GAMEST

☆CPSII（ロム）お買い上げの方にはX-MEN、ヴァンパイアハンターのポスタープレゼント（先着20名）

（1K＝1000円です）		ぐっすんおよよ	15K	ストIIダッシュ	6K	ナックルヘッズ	18K	モンスターランド	15K	ワースタ'93	14K
アタックス	6K	コズモギャングザパズル	8K	ストIIダッシュターボ	10K	ハングリーマン	30K	魔界村	15K	ラビオレプス	15K
エレベーターアクション	13K	子連れ狼	60K	スーパームーンクレスタ	48K	ナイツオブザラウンド	14K	燃えよ！ゴンタ	12K	ロードオブキング	10K
エアデュエル	8K	魂斗羅	5K	スノーブラザース	8K	デスブレイド	8K	五月陣戦	15K		
アルゴスの戦士	23K	豪血寺一族	10K	ジャングルキング	45K	スカイアラート	8K	マジカルキャット		★ポスター★	
F／A	17K	豪血寺一族2	25K	ジャングルキング（US）	15K	セイントドラゴン	12K	アドベンチャー	15K	イシターの復活	18K
あしたのジョー	5K	グランドストライカー	15K	戦場の狼	12K	バックランド	48K	マッドシャーク	16K	ワンダーモモ	13K
SDガンダムサイコ		ギャロップ	10K	ストリートスマート	8K	ボンビングワールド	7K	メタフォックス	25K	リブルラブル	20K
サラマンダー	5K	クラッシュローラー	12K	サイオン	88K	ブレイクアウト（H付）	65K	マクロスII	12K	バックランド	20K
オーマイガー	5K	サンダークロス	25K	タイムパイロット	22K	バーニンラバー	20K	Mr. Do！	18K	ガントレット	10K
R・TYPE LEO	14K	疾風魔法大作戦	25K	タイムパイロット	10K	フラッシュポイント	8K	Mr. Do！キャッスル	18K	メルヘンメイズ	20K
ウルトラマン倶楽部	8K	ゼロウイング	10K	テディボーイブルース	38K	ペンゴ	25K	Mr. Do'sワイルドライド	18K	トイポップ	30K
イーアルカンフー	13K	サンダーブラスター	16K	テトリス	12K	ペンゴ	10K	メトロクロス	43K	スプラッターハウス	15K
アクロバットミッション	7K	ソルダム	5K	ダークシールII	12K	ペンゴ（US）	20K	ラピッドヒーロー	20K	モトス	30K
エイリアンズ	22K	サイドアーム	6K	タイムパイロット'84	18K	パーフェクトビリヤード	7K	ロードランナーII	25K	源平討魔伝	12K
MJ12	13K	新入社員とおるくん	12K	タンクバタリアン	45K	ヘクシオン	6K	ロードランナーIV	22K	サイコソルジャー	25K
エクセリオン	5K	サンダーフォースAC	12K	ディグダグ	30K	ファイターズヒストリー	6K	レディバグ	20K	アテナ	18K
ウルトラ闘魂伝説	10K	サーカスチャーリー	23K	タンブルポップ	8K	ブロックカーニバル	6K	レインボーアイランドEX	20K	バラデューク	12K
ギャプラス	26K	スーパーQix	10K	ダンプ松本	10K	ボンジャックツイン	20K	ランパート	8K	フェリオス	18K
ギガンテス	10K	ゼビウス	23K	トライゴン	20K	ピットファイター	12K	[illegible]	12K	グラディウスIII	15K
クレイジークライマー	48K	XEXEX	35K	達人	10K	ブーヤン（US）	16K	ロードファイター	12K	グラディウスII	15K
ギャラガ	25K	ソニックウイングス	10K	虎への道	6K	ヘビーユニット	6K	雷電	18K		
ギャラガ	15K	ジッピーレース	15K	ドンキーコング	40K	ぶたさん	35K	リターンオブザ		★CPSII（ロム）★	
源平討魔伝	42K	チェルノブ	28K	テラクレスタ	10K	ファンタジーゾーン	18K	インベーダーズ	18K	ヴァンパイア	Tel特価
Qix	20K	チェルノブ（US）	18K	ツタンカーム（US）	16K	フィグゼイド	10K	SDガンダムレインボー		エイリアンVSプレデター	Tel特価
プロゴルフ	6K	スクランブルエッグ	23K	タントアール	7K	ブループリント	40K	大陸戦記	10K	パワードギア	Tel特価
クロスブレイズ	25K	ずんずん教の野望	13K	64番街	12K	ブラストオフ	26K	リムロッキンバスケット		スーパーストII	8K
クラックス	6K	少林寺への道	13K	サイバトラー	15K	ハイパーオリンピック	15K	ボール	10K	スーパーストIIX	Tel特価
コラムスII	6K	セイブカップサッカー	12K	T.M.N.T.	12K	マーシャルチャンピオン	18K	龍龍	6K	スーパーマッスルボマー	Tel特価
ガンホーキ	12K	ストII	8K	忍者くん阿修羅の章	18K	ムーンパトロール	19K	ワンダーボーイ	7K	CPSIIマザー	Tel特価

業界初！

オールドゲームのポスター、インストカード、ポップ、ナムコグッズ等高価買取中！

営業時間 PM1：00〜PM8：00
日曜・祝日休み

中古基板売買　OLDゲームから、NEWゲームまでなんでもOK

お気軽にTELください

R&K

アール　アンド　ケイ

〒464 名古屋市千種区今池南9－10 タカラビル3FD
TEL/FAX 052(732)3874

CYBERBOTS
FULLMETAL MADNESS
サイバーボッツ

ゲーメストNo.147号記念インタビュー
サイバーボッツを作った人々

語り手：カプコン開発スタッフ
船水紀孝さん（えらい人）
醤野貴至さん（ボッツのまとめ役）
村田治生さん（ボッツの世界観を作った人）
聞き手：ロドリゲス小田

ボッツ誕生秘話 プロディア大地に立つ

株式会社カプコン。関西に本拠地を置く銀河系有数のゲームメーカーであり、ちびっ子からサラリーマンまで、幅広いニーズに応えるナイスゲームを連産する夢の大会社である。

今回は、超メカ野郎にはしんぼーたまらんフルメタル大格闘、「サイバーボッツ」についてのインタビューを敢行した！悶絶寸前のド凄え秘話が大連発！こりゃあもう読むしかないですよ奥さん！

編集部（以下編） と、言うわけで、いきなりですが「サイバーボッツ」の生まれた過程についてお伺いしたいのですが。

醤野 実はサイバーボッツの企画立ち上がりというのは、パワードギアの制作時期とほとんど同時進行だったんですよ。

編 と言うことは、ボッツについてはかなり制作期間が長かったんですね。

醤野 ええ。最初はパワードギアの制作過程で、「（パワードギアに登場する）このロボットを使って対戦してみたら面白いのではないか」と、考えたのが事の始まりだったんです。それで実際にやってみようということになって、サイバーボッツの基本プランが立案されたわけなんですよ。

前々からロボットもののゲームを作るのはウチの開発スタッフの夢でして、やはりやるからには気合を入れてやろうと思い立ち、「ロボットものならではの格闘ゲーム」を作ってやろうと考えたわけです。

編 確かにパワードギアの面影は色濃く見られますが、これは特に意識して雰囲気などを継承されたわけですか？

醤野 基本タイプの4機などは、既にパワードギアの時にデザインが完成していましたので、これをそのまま使うことにしました。もちろん、サイバーボッツ用に追加した部分は多いんですけど。

ほかにも、パワードギアであった合体システム（編注 パワードギアでは多人数プレイの際、プレイヤー同士が合体して敵と戦うことができたのだ）も入れたかったんですが、これはさすがに問題がありまして（笑）。

編 ボッツのプレイヤーVAでは基本の4タイプの他に、タイプ別の派生型VAが登場しますが、これはどのような基準でデザインされたのですか？

醤野 腕パーツや足パーツなどはやはりボディ別に一番しっくりくるタイプ、ズバリ見た目が映える、最も似合うであろう的なデザインで決定しました。

最初はゲームスタート前に、ボディから腕パーツからウェポンまで、プレイヤーが好き勝手にコンストラクションできるようにしたかったんですけど、流石にこれはバランス調整が大変なので見送りになりました。

編 もし実現していた場合には、ダイヤグラムとか作ろうものなら見開きページじゃ足りませんよね（笑）。

船水 その上、ステージごとの地形効果も入れたかったんです。VAのタイプごとに得手不得手の環境を設定しようと…宇宙戦の強い奴や地上戦が得意なタイプ、水中戦が得意なタイプとか地形毎にVAの性能を変えたかったですね。

編 うそっーそりゃー燃えますね。是非入れてほしかったですよ。…でもダイヤグラムは地獄ですな…。

鋼我一体！ これが システム誕生の秘密

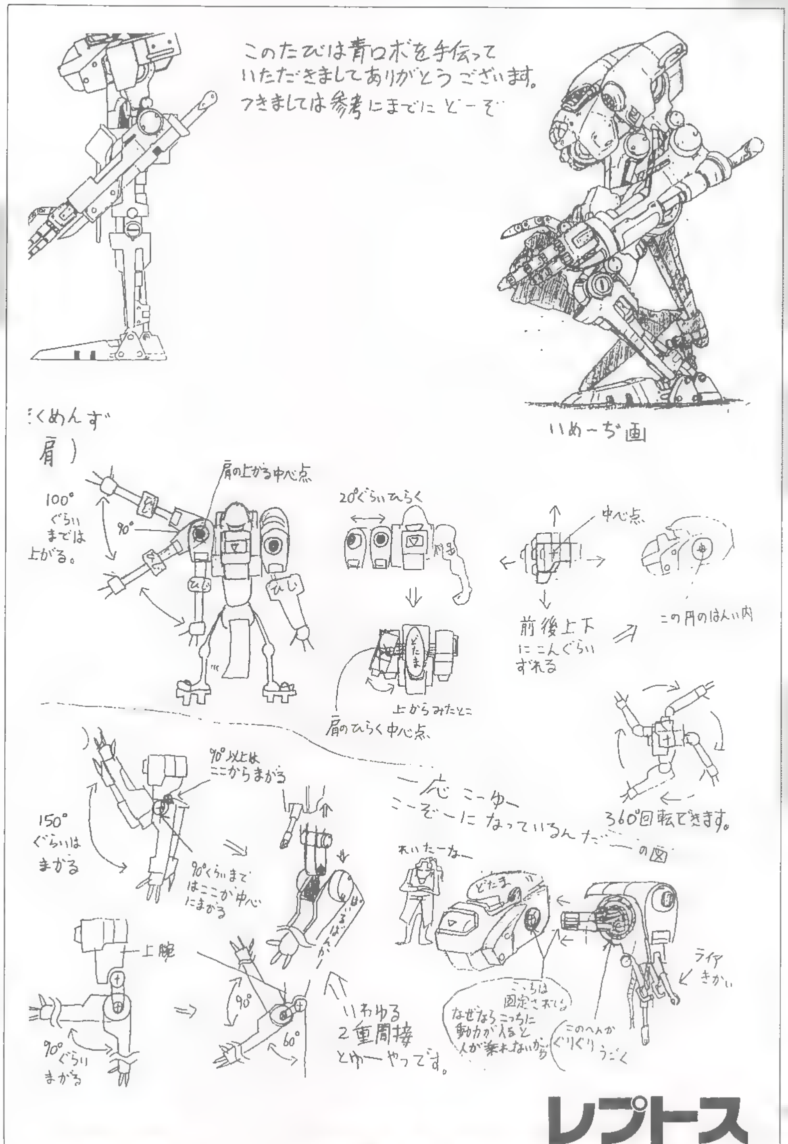
編 ボッツではブーストボタンなる独特のシステムが取り入れられていますけど、これはどんな過程で生まれたのですか？

船水 やはりロボットものの格闘ゲームですので、人間の格闘ゲームでは絶対にできないような要素を取り入れようと…そうして生まれたのがブーストボタンです。

我が社の格闘ゲームのイメージとしては人対人の格闘、いわゆるストIIタイプの格闘ゲームの色合いが非常に濃いんですよ。それから何とか脱却できないかと考えて、戦術に幅を持たせるためにボッツならではのブーストボタンが完成したのです。

編 確かにブーストボタンは非常に独創的で、ゲームを楽しむ上で非常に重要なポイントですよね。

醤野 ブーストボタンが使いこなせれば、本当にこのゲー



レプトス

ムが楽しめるのですが…逆に言うとブーストボタンを使いこなせなければこのゲームの魅力が十二分に伝わらないんですよ。いかにブーストボタンに馴染んでもらえるか、これが最大の難点でした。

編　このブーストボタンやウエポンボタンのおかげで、かなりバランス調整などが大変だったと思われるのですが…

船水　ええ、最初は全機が全機ともメチャクチャな攻撃力を持ってまして。特にビット系は同時に2つのビットが出ていましたから、法外な強さでしたよ。

最初はジャッカルがリーチ、攻撃力、削り量とも抜きん出ていまして、開発当時は最強伝説を誇ってたんですよ。だけど、それに追いつけとばかりにほかのキャラ担当者が自分の担当VAを強くしようとしていろいろ盛り込むものだから、もう本当にバランス調整は大変でした。

で、発売前にバグ発見やバランス調整を確認するために、社内でサイバーボッツ大会を開いたんです。この大会では特別に賞品をかけた所、みんな自分だけの凶悪な連続技やハメっぽい技なんかをこっそりと隠していたのが発覚しまして(笑)。もう出るわ出るわで、最後の調整は大変でした。

はじめにドリルありき VA設定秘話

編　各VAの必殺技なんかは、かなり個性的なモノがそろっていると思うのですが、これについてお聞かせ願えますか。

醤野　VAの必殺技も、やはり最初はVAごとに似つかわしい、見た目が似合ってかつハデな技、という点をポイントに設定しました。

編　レーザー系とか**超電磁系**とか**ドリル系**とかですね。

船水　**ええ。**その辺は意識して設定しました。あと、開発スタッフのみんながいろいろと意見を出し合ってですね…やれ光る手がほしいやらロケットパンチがほしいやら、いろいろ注文を付けまして、その結果味のある必殺技の数々が生まれたのです。

編　何と言うか…このゲームでは特にドリルにこだわっているような気がするのですが、それは気のせいですかね…?

船水　いえ、気のせいじゃないでしょう。このゲームに出てくるドリルは、ズバリ我々の夢なのです。

最初、腕にドリルを付けようと考えていたときは、現実の木工作業なんかに使う螺旋状の工業用ドリルにしようと考えていたんですよ。しかし、開発スタッフの一人がそっと差し出した紙には、我々が思い描く**まんがドリル**が、力強く描かれていたのです。私もそれに「ああ、**やはりドリルはこうでなくては**」と、深い感銘を受けた結果、現在のようなドリルになったのです。

編　ほう…(喜悦の表情)。

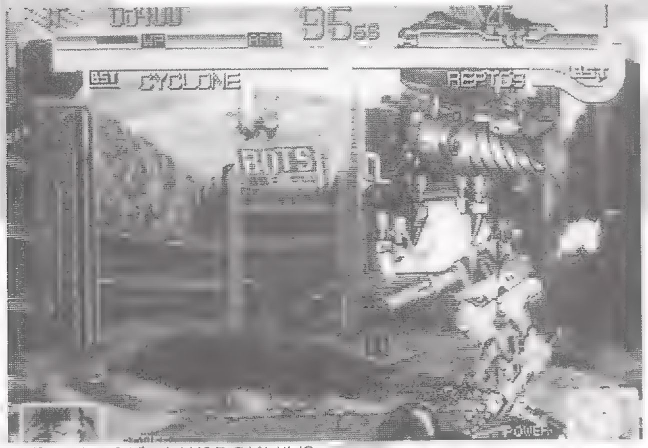
船水　それからと言うものの、スキあらばVAのボディにドリルを組み込んでいきました。戦車タイプのストンピングから、レプトスのヒソカなダッシュドリルまでありますね。

編　素晴らしいですね。まさにドリルにあらずんばVAにあらずって感じですか。

船水　え?…

編　…で、ではちょっと話題を変えまして…。最近のカプコンゲームでは必ず話題になる「豪鬼」ですが、このゲームでは出てこないのでしょうか?巷では豪鬼ロボや巨大豪鬼が出てくるのではないかとの噂があったのですが…。

醤野　…実はですね…



ロボットといえば、やはりこのドリル!?

編　まさか!?

醤野　いや、豪鬼はさすがに出ませんよ。でも最初はですね、ブロディアの頭にメカちょんまげを付けたりメカセッタを履かせようと考えてたんですよ。

編　いや〜ん♥

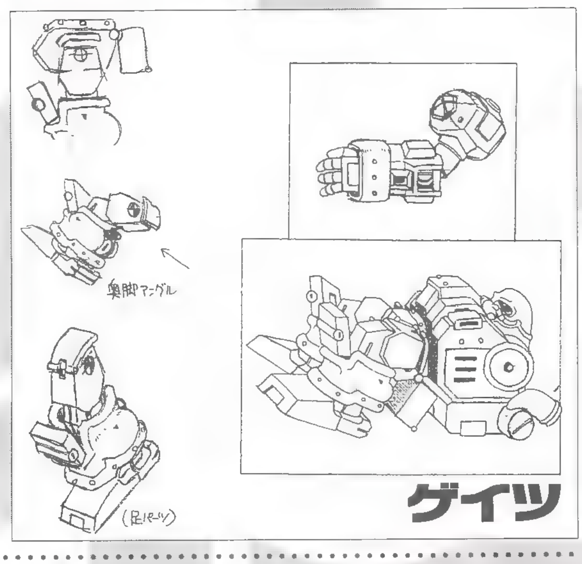
醤野　スーパー8の頭にはマジでちょんまげを付けようと企んでたんですけど、さすがに流れました。

編　うおーっ、何だか裏では凄いことになってたんですね。そーいやスーパー8と言えば、ボスVAのことについてお伺いしたいのですが。

船水　やはりストーリーを盛り上げるべく、強大でアクセントの効いたキャラを登場させたい、そういう思惑から4機のボスVAが生まれたのです。

特にワーロックやヘリオンは開発の中でも人気がありまして、当然サイバーボッツでも登場させようということになりました。ワーロックなんか今回のサイバーボッツでは、唯一全面書き直しをしているキャラですからね。その辺に気合の入れようが分かって戴けると思います。

編　ふむ。スバ抜けで格好いいですからね。



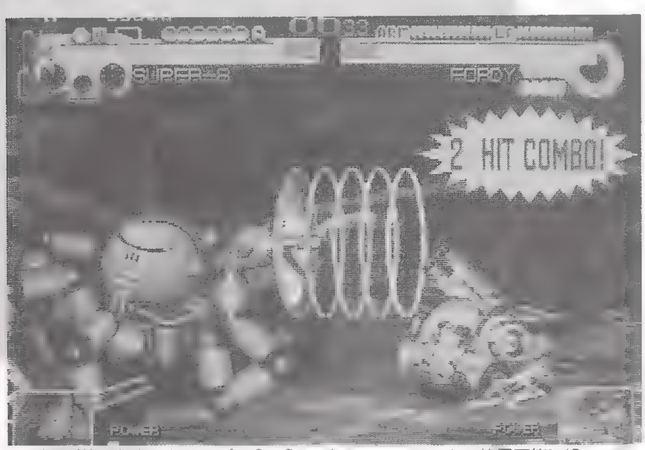
醤野　スーパー8についても、本当はもっと頭の中からいろいろ出す予定だったんですけど、さすがにこれ以上はやり過ぎだということで現在の形に収まりましたね。

編　そーいえば、あの4体は初めから使える予定だったんですか?

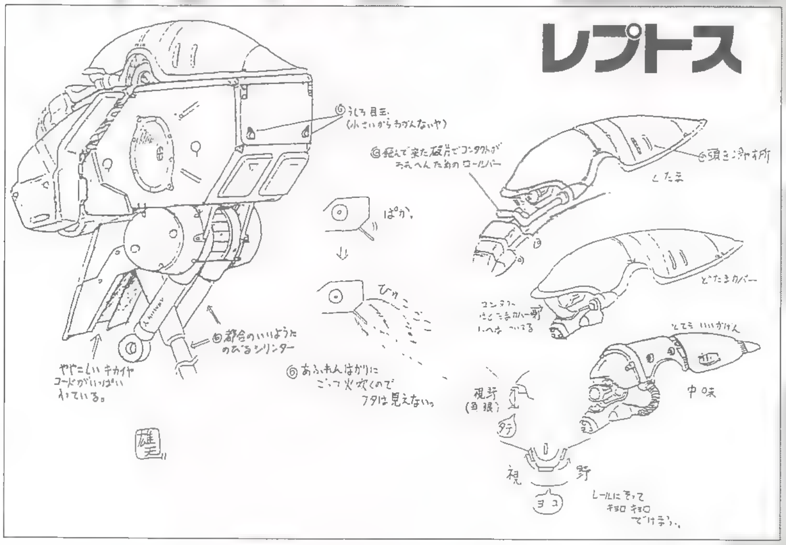
醤野　開発途中でスタッフの皆から「私はタコが使いたい」や「当然ワーロックは使えるんだよね」との催促を頻繁に受けまして、それで完成直前ギリギリになって、使えるように設定したのですが…これはバランス的には反省する点が多かったです。

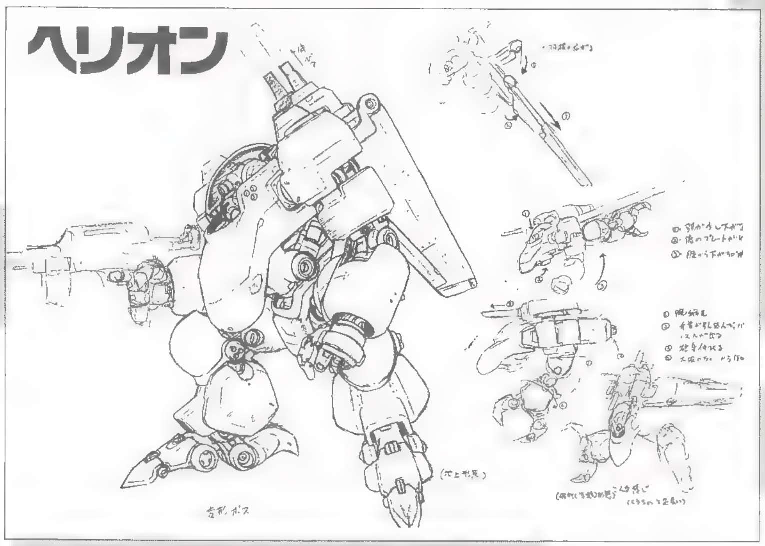
編　町中でも「スーパー8が使いたいよー」という要望は多かったですし。でもワーロックとヘリオンは強いですね。

醤野　厳しいですね(笑)。



誰もが使いたかったスーパー8。「そんなら…」ってことで使用可能に!?





パイロットたちはこうして生まれた！

編　ボッツでは個性的なパイロットたちか登場してストーリーを盛り上げてくれるのですが、このマルチストーリーを取り入れた意図などありましたらお聞かせください。

村田　まず、最近の格闘ゲームは人対人の対戦がメインで、CPU戦がおざなりにされがちという風潮があると思うんですよ。そこで、このボッツではCPU戦も十二分に楽しんでもらおうと、ストーリー重視型のゲームに仕上げたのです。それぞれがそれぞれ全く違う物語の展開を見せる、そんな格闘ゲームがあってもいいのではないかと思ったんですよ。

編　確かに、パイロットによってはキャラごとの役割からラスボスまで皆違いますからね。

村田　最初はパイロット全員シリアス系に統一しようと思っていたのですが、デザイナーから上がって来たキャラを見ると、子供はいるわ三人組はいるわで(笑)。今回はデザイナーの方がかなり燃えてましたので、キャラクター的には近年まれに見る完成度の高さだと思いますね。

編　姫様ラヴって感じですか。

船水　……。

編　コホム、えーと、実はキャラクターごとにVAの性能などの個別化を図ってくれたらよかったなあと思ったのですが。

薔野　最初はそういうのがありましたよ。例えばジンが特定のVAに乗っている場合だけ攻撃力が上がったりする場合とか…。でもこれもバランス調整の問題でボツってしまいました。

そして未来へどうなるメカものゲーム？！

編　好評のうちに盛り上がったサイバーボッツですが、やはり気になるのは今後の展開なのですが…

船水　機会があれば、また続編などを作りたいですね。何と言ってもロボットものは我々の夢ですから。今回のサイバーボッツではシステム的に未消化な部分も多かったですし、次があるのならばこれらのことを踏まえて、よりパワーアップしたロボット格闘を作り上げたいですね。

編　もちろんデザイン機能付きですか？

薔野　それはどうなるか分かりませんが(一寸笑)。今回のサイバーボッツで使用したブロディアなどのデザインは、パワードギアの制作初期から引きずっていますから、さすがに古いんですよ。今度やるときにはデザインを一新して、CG取り込みなどで作ってみたいですね。

編　くう〜っ、これは是が非でも次回作を頼まざるを得まい！是非お願いしますよー

カプコン　乞う御期待、ですね。

ヴァンパイア
キャラクター原ボツ案集

去る5月25日に弊社から発売されたムック「ヴァンパイア ハンター」に収録しきれなかったキャラクターの初期デザインをまとめてみた。もちろん、前作「ヴァンパイア」のときに考えられたものなのだが、どれもこれもかなりいい味が出ているじゃありませんか。これをこのまま埋もれさせるのはもったいないので、本誌で特別公開！



デミトリ

基本的なイメージは決定デザインと変わってないのかな。かなりコウモリ色が強いものもあったんだね。



ザベル

うわちゃー、戦場で死にきれなかったーみたいな、ちょっと生々しいデザインと、どう見ても「ゾンビ」って感じのもの、それとちょっとイッちゃってる感じのもの。どれもかなり違うイメージだね。















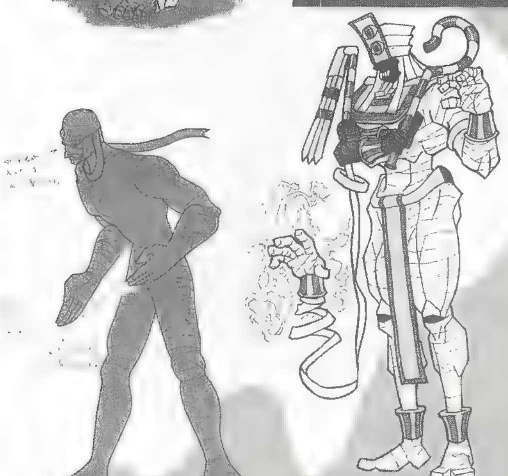
ビクトル

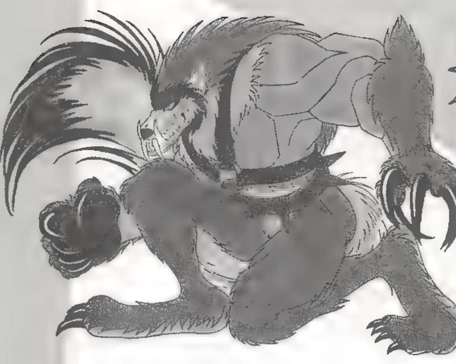
これはもうほとんどロボットっていうデザインのものまである。基本路線はそんなに変わらないのかな。



アナカリス

決定稿より包帯が多いので、ある意味ではこれらのほうがミイラっぽくも見えるんだけど、すっかりアレを見慣れてしまったので、なんかこれらだと違和感あるなー。

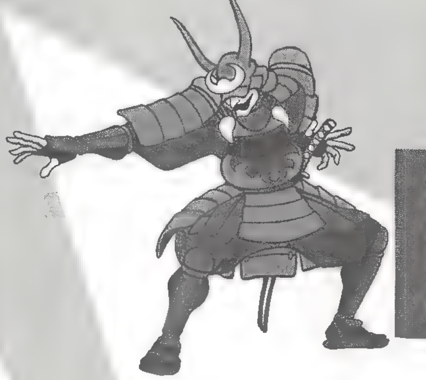




ガロン

やっぱり狼男なんだろーけど、かなりゴツゴツした感じのデザイン。肩に何かあるヤツとか、結構好きなんだけど…。





ビシャモン

鎧を着ているのは決定稿にかなり近いけど、1つはかなり違う感じ。なんか浪人っぽくてこれも捨て難いような…。

フェリシア

ちょいと色っぽい感じね。まさに「キャットウーマン」って雰囲気。







ヴァンパイア　キャラクター原案集

サスカッチ

決定稿はだいぶ可愛らしいけど、初期案ではかなりコワい(笑)。ホントにビッグフットだなー、これ。

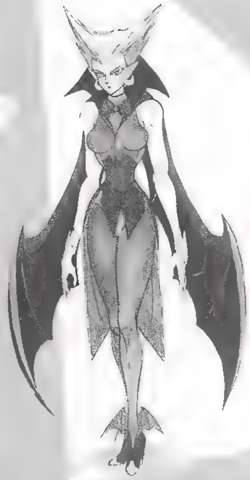






モリガン

[illegible]コレ…。これはこれですごくよさげなんだが…。



オルバス

半魚人というよりは、完全に魚人(笑)。もう1つは決定稿にかなり近いな。

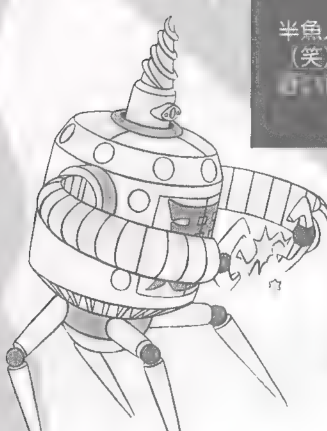


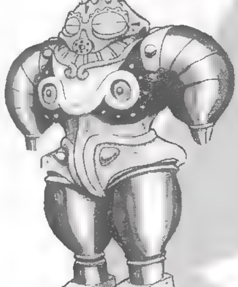




フォボス

要するにロボットってことなんだろうけど…。土偶のデザインのものが決定稿に生かされているのかな?











パイロン

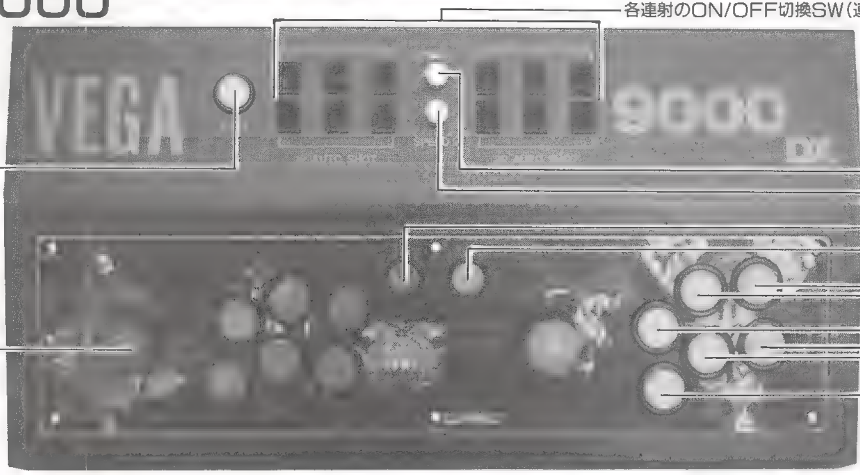
エイリアンってことなので、これもデザインからしていろいろ。どれもかなりいいんじゃないかと思うんだけどなー。

新発売!!

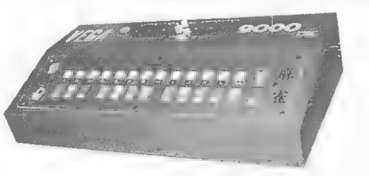
6ボタン全て使用（1P・2P両用）
家庭用NEOGEOケーブル ¥9,800

VEGA-9000DX専用　※トリガーボタン自由にセットできます。※同時押しボタンOK。

"VEGA-9000DX" 究極のコントロールボックス
¥53,000



※写真はヴァンパイア専用パネルタイプです。



＊写真は麻雀パネルタイプです。

（別売）

○PCエンジン（6ボタン用）ケーブル	¥8,000
○PCエンジン用ケーブル	¥3,500
○メガドライブ用ケーブル	¥3,500
○ファミコン用ケーブル	¥3,500
○パソコン用ケーブル	¥2,500

VEGA-9000DX対応
スーパーファミコン用ケーブル
¥8,000（2P可）



- ■スーパーストⅡ専用パネルタイプもあります ▶¥53,000
- ■VEGA-9000DXターボパネル仕様限定在庫処分 ▶¥47,000
- ■ビデオRGB21ピン・S端子TVに対応。
- ■ステレオ基板内蔵。
- ■連射ON/OFF　SW12コ付き。
- ■連射スピードが目で判るLED付き。
- ■電源セルフチェック機能付き。
- ■マージャンパネル（別売）取り換え簡単に出来ます。
- ■秘密のコネクターでおもしろさ倍増。
- ■PCエンジン（6ボタン仕様）・メガドライブ・スーパーファミコン・家庭用NEO GEO用のジョイスティックとしても使用出来ます（各ケーブルは別売）。
- ■高品質トリガーボタン長時間耐久に変更しました。

★基板ニュース★

- ●ストリートファイターZERO、予約受付中。
- ●バーチャファイターリミックス、予約受付中。
- ●ザ・キングオブファイターズ'95、予約受付中。
- ●鉄拳2、予約受付中。
- ●その他、新製品・中古基板、多数あります。くわしくはお電話で！

各種基板、特価発売中！

ハッピー商会

GM係

〒662兵庫県西宮市獅子ケ口（シシガグチ）町13-2
TEL0798(71)2910　FAX 0798(71)7107
上記の電話にかからないときはマニア専用なんでも相談室
030または040(71)84103まで!

■全基板、格安にて販売中!!

VEGA-9000DX
取扱店
関西地区
ソフトランド
秀　和
☎06-649-7177

資料希望の方は、80円切手3枚同封して下さい。どんどん送ってね。

■お申込方法

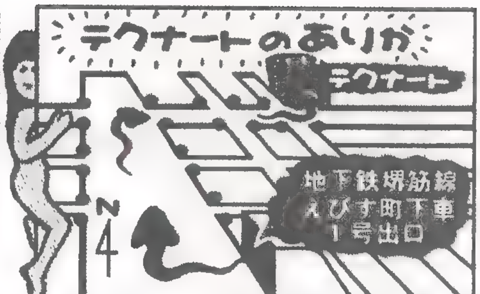
- ●商品のご注文は、住所・氏名・電話番号・年齢・希望の商品名をハッキリ書いてハガキでお申し込み下さい。
- ●お急ぎの方は電話でお申し込み下さい。
- ●代金は商品と引き換えで、お支払い下さい。
- ●3カ月間保証書付きです。
- ●アフターサービスは完全ですので安心してください。

テクナートのお知らせ。

▶大型筐体の販売・修理も取扱っております（近畿地区に限る）
▶ローンも取扱っております
▶第2、第4日曜は営業してます
▶コントロールBOXと基板をセットで買うとハーネスを無料サービス

テクナートの広告です。

大阪名物



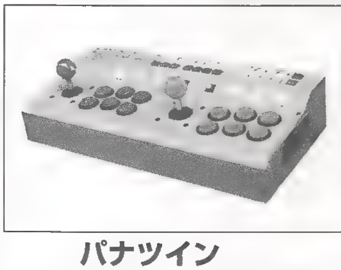
◎京阪神地区の筐体出張修理を始めました◎

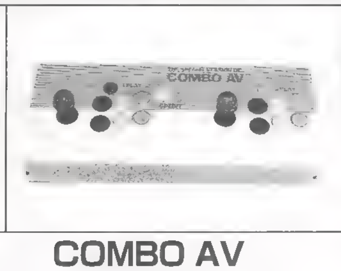




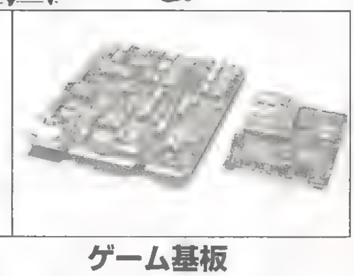


ゲームに金縛り!!









パナツイン

6ボタン対応のコントロールBOXと麻雀パネルが合体しました。
連射装置など従来の機能はそのままに、1Pと2Pの間が拡大してさらにプレイしやすくなりました。
ビデオ／S端子標準対応。
本体　¥38,000
別売RGB(15ピン／21ピン)ケーブル¥3,000

COMBO AV

2スピーカーによるサラウンド&ステレオ。
高出力電源で安定した画像と余裕あるパワー。
各トリガーボタン、単独スピード切り替え可能のオートトリガー。
高性能ビデオコンバーター搭載。
保守調整は、すべて外部より可能。6ボタン。
Vタイプ(ビデオ端子対応)　¥30,000
Rタイプ(RGB15・21ピン対応)　¥28,000
VRタイプ(上記両方の対応)　¥33,000

19インチ高画質モニター

アーケードゲームのディスプレイ専用に開発されたモニターです。アナログRGB15ピン／21ピン対応。15KHz／24KHz切替可。縦画面／横画面兼用。音声出力端子付きです。画面は19インチフラットスクウェアです。 ¥85,000

ゲーム基板

新製品からなつかしのレトロゲームまで、在庫豊富なテクナートへお電話ください。
入荷時と出荷時の2度にわたるチェックで完全整備、さらに3ヶ月のアフターサービス付きです。
買取保証もOK！

「大阪アミューズメントマシン・オペレータ協会会員」

テクナート

〒556 大阪市浪速区日本橋東2-10-13
TEL.06-643-7641

営業時間
AM10:00～PM7:30

中古基板も常時2,000枚在庫！ くわしい資料ご希望の方は、80円切手2枚同封のうえテクナートGM係まで！

通信販売ご希望の方は安心な代金引換えシステムもあります！

拝啓、いかがお過ごしでしょうか。

夏のボーナスで、思い切ってアーケードゲームでも始めてみようかと考えている あなた！ぜひお電話ください。質問、相談にのります。

ストリートファイターZERO(新品)注文受付中!!!

ナムコ

パックランド	65,000
ニューラリーX	70,000
インディアナジョーンズ	60,000
ギャラガ	20,000
コズモギャングザビデオ	17,000
バーニングフォース	28,000
ネビュラスレイ	24,000
スティルガンナー2（P付）	65,000
ドラゴンバスター	48,000
エクスバニア	8,000
ティンクルピット	12,000
ディグダグ	45,000
ロンパーズ	33,000
ピストル大名の冒険	15,000
ギャラガ'88	35,000
グレートスラッガーズ	8,000
熱闘！激闘！クイズ島	3,000
クイズ魔Q大冒険	3,000
クラックス	3,000
ドラゴンセイバー	32,000
ワースタ'90	10,000
妖怪道中記	20,000
未来忍者	45,000
マーベルランド	36,000
ブラストオフ	33,000
スプラッターハウス	28,000
F／A	18,000
タンクフォース	12,000
デンジャラスシード	20,000

コナミ

魔獣の王国	85,000
グラディウス（特別H付）	45,000
メインスタジアム	3,000
スーパー魂斗羅	38,000
タイムパイロット	35,000
メタルモルフィックフォース	48,000
リングの王者	3,000
ジャイラス	20,000
マンハッタン24分署	10,000
ファイナライザー	10,000
ヘクシオン	5,000
パロディウスだ！	12,000
新入社員とおる君	10,000
ガイアポリス	23,000
エイリアンズ	25,000
出たな!!ツインビー	12,000
XEXEX	28,000
少林寺への道	7,000
イーアルカンフー	12,000
ロードファイター	13,000
パンクショット	4,000
クイズ学園のススメ	3,000
クライムファイターズ2	10,000
魂斗羅	10,000
マーシャルチャンピオン	20,000
X-MEN	18,000

カプコン

ストリートファイター（海外）	12,000
(ドラゴンパンチ！と叫ぶので面白い)	
ストⅡ、ダッシュ、ダッシュターボ	TEL
スーパーストⅡX	TEL
ヴァンパイア	TEL
ヴァンパイアハンター	TEL
D&D	TEL

エイリアンVSプレデター	TEL
パワードギア	TEL
サイバーボッツ	TEL
マジックソード	25,000
アタックス	8,000
マッドギア	8,000
バース	25,000
U.S. ネイビー	32,000
バルガス	10,000
虎への道	8,000
闘いの挽歌	25,000
クイズ殿様の野望	3,000
クイズ三国志	3,000
ラストデュエル	12,000
サイドアーム	15,000
戦場の狼	10,000
戦場の狼Ⅱ	30,000
ぷにっきぃず	8,000

セガ

フラワー	20,000
バーチャファイター（基板）	TEL
ラフレーサー（P付）	15,000
レッスルウォー	5,000
コットン	18,000
ゴールデンアックス	8,000
オーライル	8,000
シャドーダンサー	14,000
タントアール	6,000
エイリアンストーム	5,000
ダンプ松本	8,000
DDクルー	10,000
フラッシュポイント	5,000
ブロクシード	6,000
スクランブルスピリット	12,000
ワンダーボーイ	10,000
コラムス	10,000
ベイルート	10,000
忍	10,000
ボナンザブラザーズ	8,000
クイズゴーストハンター	5,000

タイトー

ダライアス外伝（ロム）	TEL
バブルシンフォニー（ロム）	TEL
グリッドシーカー	40,000
バイオレンスファイト	10,000
エンパイアシティ	10,000
嗚呼栄光の甲子園（ロム）	9,000
ダッシュ野郎	8,000
サイレントドラゴン	10,000
カダッシュ	8,000
影の伝説	25,000
ガンフロンティア	52,000
黄金の城	35,000
キャメルトライ（P付）	22,000
べんべろべえ	24,000
スラップファイト	12,000
大旋風	5,000
チャイニーズヒーロー	5,000
ハレーズコメット	14,000
クイズ世界はSHOW byショーバイ!!	3,000
クレヨンしんちゃん	3,000
クヨレンしんちゃん2	4,000

データイースト

ミステリアスストーンズ	20,000
ブレイウッド	18,000

スチャラカ空中戦（US）	15,000
エドワードランディ	70,000
ザ・グレートラグタイムショー	45,000
ワンダープラネット	15,000
サンダーゾーン	18,000
スーパーバーガータイム	15,000
ダークシールⅡ	12,000
ダイエットGO！GO！	8,000
デスブレイド	10,000

東亜プラン

ドギューン	12,000
ホラーストーリー	15,000
達人王	20,000
スノーブラザース	12,000
フィグゼイド	10,000
V-V	12,000
アウトゾーン	9,000
ナックルバッシュ	14,000
バツグン	38,000
ゼロウイング	10,000

アイレム

快傑ヤンチャ丸	5,000
妖獣伝	5,000
ガンフォース	10,000
ぐっすんおよよ	12,000
エアデュエル	12,000
サンダーブラスター	15,000
パーフェクトソルジャーズ	25,000
アンダーカバーコップス	32,000
フック	20,000
ジオストーム	20,000
海底大戦争	38,000

テクモ

ファイナルスターフォース	14,000
ジェミニウイング	10,000
ワールドカップ'94	12,000
ラブリーカード（脱衣ポーカー）	8,000
アルゴスの戦士	22,000
スターフォース	20,000
リムロッキンバスケットボール	5,000
クイズココロジー	3,000

ジャレコ

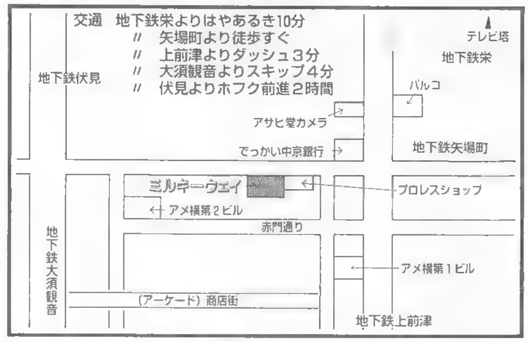
天聖龍	10,000
ソルダム	8,000
ファンタズム	8,000
64番街	15,000
銀河任俠伝	20,000
プラスアルファ	18,000
サイバトラー	12,000

日本物産

アマテラス	9,000
マイティーガイ	9,000
アームドF	7,000
早押しクイズハイホー	3,000
妖魔忍法帳	7,000
テラフォース	9,000

バンプレスト

マジンガーZ	25,000
マクロスⅡ	12,000
ウルトラマン	5,000
ガンダムEX-REVUE	24,000
ドラゴンボールZ	TEL
ウルトラマン倶楽部	3,000
SDガンダムサイコサラマンダ	3,000
美少女戦士セーラームーン	TEL



仮面ライダーバトルレーサー	5,000
機動戦士ガンダム	10,000

SNK

バトルフィールド	6,000
怒	12,000
航空騎兵物語	7,000
スカイアドベンチャー	15,000
ストリートスマート	5,000
SAR	7,000
脱獄	5,000

その他

チャタンヤラクーシャンク	22,000
ノストラダムス	18,000
クイズ学園パラダイス	3,000
クイズ激烈すくらんぶる	3,000
スーパーバレー'91	5,000
マジカルエラーをさがせ	5,000
セイブカップサッカー	8,000
おいしいパズルはいりませんか	3,000
富士山バスター	10,000
豪血寺一族	12,000
豪血寺一族2	32,000
大王	18,000
シュトラール	8,000
雷龍2	28,000
ハチャメチャファイター	12,000
サボテンボンバーズ（新品）	12,000
ガンネイル	17,000
五月陣戦	15,000
五月陣戦2	30,000
バトルクロード	12,000
だるま道場	12,000
オーマイガー！	5,000
ぱにくるふぁんたじー	5,000
レッスルフェスト	4,000
クイズ365	12,000
クイズチャンネルクエスチョン	8,000
ファイヤートラップ	7,000
ソニックウイングス	10,000
キース&ルーシー（SSV）	15,000
ザ・ディープ（良作です）	20,000
DJボーイ	8,000
クイズTV合衆国Q&Q	2,000
アルバレスタ	10,000
アクロバットミッション	8,000
バンダイク	10,000
バルバルークの伝説	8,000

戦国エース	28,000
マジカルクリスタル	12,000
ぽいっと	6,000
スカイスマッシャー	3,000
ブルーホーク	9,000

麻雀

スーパーリアル麻雀PⅡ	20,000
スーパーリアル麻雀PⅣ	38,000
スーパー疊版	30,000
所さんのまーまーじゃん	20,000
ファイナルロマンス	20,000
セーラーウォーズ	30,000
プリティーセーラー18禁	48,000
麻雀同級生	TEL

その他麻雀、花札¥2,000から～

アーケード版ネオジオ

ネオジオマザーMV－1	48,000
〃　MV－1F	48,000
〃　MV－1FZ	特価

ソフトいろいろあります。ぜひアーケード版ネオジオソフトでコレクションしてみませんか！ソフト捜し御協力します。価格は相場通りですが、がんばります。

在庫（ほんの一部です）

餓狼伝説シリーズ
ワールドヒーローズシリーズ
サムライスピリッツ
ニンジャコマンドー
戦国伝承1、2
ASOⅡ
ライディングヒーロー
クロススウォード
アンドロデュノス
ソニックウイングス2
トップハンター
ビューポイント（名作です）
ファイトフィーバー
ラストリゾート
雀神伝説
クイズ名探偵ネオ&ジオ
クイズKOF
痛快GAN GAN行進曲
得点王シリーズ

基板買取

基板買取、がんばってます。
まずお電話ください。

ミルキーウェイ

新TEL. 052-262-3295
新FAX. 052-262-2373

新住所　〒460 名古屋市中区大須3-5-13 ハセビル2F
新営業時間　お店…11:00AM～9:00PM
通販TEL…10:00AM～10:00PM

- お支払いは便利なヤマトコレクトサービス（宅急便の代引）か現金書留です。
- 上記リスト以外にも新しく基板が入荷していますので（…たぶん）、ほしい基板がありましたら一応TELしてみてください。
- 価格はリストより安くなっていることもあります。TELにて確認してください。
- コントロールボックス、筐体、ゲームパーツetc.各種取り扱っています。
  （自宅でアーケードゲームをプレイするにあたっての細かい質問などにもがんばってこたえていきたいと思います。）
- 初心者、大・歓・迎!!（これから始めようと思っている人、気軽にTELください）。
- ハーネスだけの注文もOK！（できるかぎり何でもがんばって作ろうと思います）
- 新作ゲーム、なんでも予約OK！

買取申込書	ゲーメスト 7/30号	氏名 (フリガナ) 印	生年月日 年 月 日生	年令 才	保護者名	未成年の方は、保護者に名前を書いてもらって下さい。無い場合は返品します。	(フリガナ) 印
	住所 〒 (フリガナ)				電話番号	- -	

鉄拳2・ストリートファイターZERO予約受付中!!

カプコンPCB

ストライダー飛竜	¥65,000
ブラックドラゴン	¥20,000
ブラックドラゴン（海外）	¥12,000
1943	¥ 7,000
天地を喰らうⅡ	¥20,000
天地を喰らう	¥40,000
ナイツオブザラウンド	¥13,000
ザキングオブドラゴンズ	¥16,000
バース	¥35,000
マジックソード	¥23,000
USネイビー	¥23,000
トップシークレット（海外）	¥ 7,000
戦場の狼Ⅱ（海外）	¥17,000
マッスルボマー	¥10,000
スーパーマッスルボマー(ロム)	¥10,000
キャプテンコマンドー	¥23.000

タイトーPCB

黄金の城（海外）	¥15,000
バブルボブル	¥30,000
レインボーアイランド	¥23.000
メタルブラック（F2込）	¥55,000
ガンフロンティア（F2込）	¥37,000
ミズバク大冒険（F2込）	¥ 8,000
ハットトリックヒーロー(F2込)	¥ 8,000
ダイノレックス（F2込）	¥ 6,000
カイザーナックル（ロム）	¥ 3,000
カダッシュ	¥ 7,000
スラップショット	¥10,000
ジャングルキング（海外）	¥20,000
フロントライン（P無）	¥ 8,000
ティンスター（海外・P無）	¥28,000
あしたのジョー	¥ 3,000
究極タイガー	¥10,000
ハレーズコメット	¥13,000
バブルシンフォニー（ロム）	¥23,000

SNK PCB

ネオジオハードキット（新品）	¥48,000
その他新品・中古カセット有り	¥3,000ヨリ

アイレムPCB

R−TYPE LEO	¥10,000
R−TYPEⅡ	¥ 8,000
ロードランナーⅢ	¥25,000
ギャロップ	¥ 5,000
イメージファイト	¥ 6,000

データーイーストPCB

ザグレートラグタイムショー	¥43,000
ダークシールⅡ	¥ 8,000
トリオザパンチ	¥30,000
ザビガ	¥40,000
カルノフ	¥10,000
ヘビースマッシュ	¥25,000
ドラゴンガン	¥28,000

セガPCB

ザクソン（海外）	¥13,000
SDI（純正パネル・ハーネス付）	¥88,000
ラフレーサー（P無）	¥ 8,000
青春スキャンダル	¥23,000
ワンダーボーイ	¥15,000
コットン	¥15,000
ガルディア	¥ 8,000
D.D.クルー	¥ 8,000
テトリス	¥15,000
スタックコラムス	¥ 3,000
タントアール	¥ 4,000
M.V.P	¥ 3,000
イチダントアール	¥18,000
サンダーブレード	¥18,000
ハードダンク	¥18,000
ぷよぷよ	¥18,000
バーニングライバル	¥22,000
ダークエッジ	¥22,000

セガROM

ボナンザブラザーズ	¥ 3,000

コナミPCB

イーアルカンフー	¥ 8,000
XEXEX	¥25,000
トライゴン	¥15,000
パロディウスだ！	¥10,000
ハイパースポーツスペシャル	¥15,000
ハイパースポーツスペシャル（海外）	¥ 8,000
グラディウスⅡ	¥45,000
タートルインタイム	¥38,000
特殊部隊ジャッカル（海外）	¥ 7,000
ファイナライザー	¥ 5,000
リングの王者	¥ 5,000

ナムコPCB

パックランド	¥62,000
リブルラブル	¥60,000
バラデューク	¥40,000
パックマン（海外）	¥53,000
ギャプラス	¥25,000
ドラゴンスピリット	¥55,000
ベラボーマン（サブ基板付・ボタン無）	¥25,000
ギャラガ88	¥23,000
スプラッターハウス	¥20,000
妖怪道中記	¥18,000
ブラストオフ	¥18,000
デンジャラスシード	¥11,000
ピストル大名の冒険	¥ 8,000
倉庫番DX	¥ 8,000
ドラゴンセイバー	¥23,000
マーベルランド	¥25,000
バーニングフォース	¥25,000
コズモギャングザビデオ	¥12,000
ローリングサンダーⅡ	¥10,000
球界道中記	¥10,000
ワールドスタジアム'93	¥ 9,000
ワールドスタジアム'92	¥ 9,000
ティンクルピット	¥ 8,000
グレートスラッガー	¥ 5,000
フォートラックス（基板のみ）	¥10,000
ニューマンアスレチック	¥10,000

ナムコROM

ドラゴンセイバー	¥21,000
バーニングフォース	¥18,000
源平討魔伝	¥ 8,000

その他PCB

ロッドランド	¥20,000
ハイパーデュエル	¥15,000
豪血寺一族	¥12,000
アラビアン	¥23,000
ロストダンプ（ハーネス付）	¥ 8,000
スペースデュエル（基板のみ）	¥ 7,000
V・V	¥ 8,000
へべれけのぽぷーん	¥ 6,000
ザインドスリーナー（海外）	¥ 8,000
サンダージョーンズ	¥10,000
ゾディアック	¥20,000
ムーンクレスタ	¥35,000
レディーバグ	¥28,000
クラッシュロード（ハーネス付）	¥10,000
シルクワーム	¥ 4,000
ポンピングワールド	¥ 8,000
ソルダム	¥ 5,000
ハチャメチャファイター	¥ 8,000
サンダー&ライトニング	¥ 3,000
ブロックアウト	¥ 3,000
ドリフトアウト	¥ 5,000
ドッチボール	¥ 3,000
F1 GP Ⅰ	¥ 3,000
スーパーフォーミュラー	¥ 3,000

クイズPCB

カプコンワールド2	¥ 8,000
クイズくれよんしんちゃん	¥ 3,000
IQブロック	¥ 3,000
クイズ世界はShow byショーバイ	¥ 3,000
クイズ18禁	¥ 3,000
クイズF1 1・2フィニッシュ	¥ 3,000
クイズそれいけココロジー	¥ 3,000
クイズ365	¥ 8,000
アテナのハテナ？	¥ 3,000
クイズ学問のススメ	¥ 3,000

麻雀PCB

プリティーセーラー2	¥40,000
スーパーリアル麻雀PⅣ	¥33,000
アイドル雀士スーチーパイ	¥33,000
スーパーリアル麻雀PⅢ	¥28,000
セーラーウォーズ	¥23,000
バニラシンドローム	¥23,000
麻雀レモンエンジェルス	¥15,000
トリプルウォーズⅡ	¥10,000
プリンセスリーグ	¥ 9,000

報！ 当社でお買い上げの筐体は厳密なチェック後出荷します。またメンテ、アフターサービスも致します。

筐体

		2レバー6ボタン	2レバー12ボタン
セガ	T−13（18インチテーブル） W800 D550 H600	¥38,000	¥53,000
シグマ	TS−18（18インチテーブル） W800 D550 H600	¥43,000	¥58,000
セガ	シティー18（18インチアップ） W580 D715 H1000	¥60,000	¥75,000
セガ	エアロシティ（26インチアップ） W660 D955 H1320	¥130,000	¥145,000

- ●筐体はすべて中古です。
- ●2レバー6ボタンパネルは中古、2レバー12ボタンパネルは新品です。
- ●TS-18、エアロシティーのモニターは高解像です。
- ●個人向けなので業者の方は申し出てください。
- ●その他、分からない事はお電話にてご質問ください。

コントロールボックス

コンボAV	
・RGB（RGB15、21ピンコード付）	¥28,000-
・VIDEO(ビデオコード、ステレオコード付)	¥30,000-
・VR（上記両方対応）	¥33,000-
パナツイン(S端子、RGB対応、麻雀パネル付)	¥38,000-
パナカスタム(上記パナツインの麻雀パネル無)	¥34,000-

- ●分割（ローン）始めました。最高36回。
- ●インスト・マニュアルの有無、ハーネス・筐体・基板についての質問はお客様の方からお願いします。
- ●在庫にない商品や発売前の商品の予約も随時受け付けております。
- ●代引きできない商品もありますので、お電話にて確認下さい。
- ●来社の際はお電話で在庫確認後、お願い致します。
- ●基板の価格、在庫は常に動いています。最新基板リストは80円切手3枚同封の上GM係まで!!

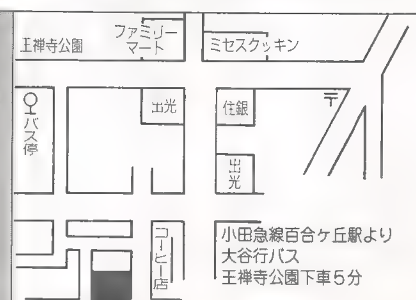
当社の価格には消費税は含まれておりません。また品物発送の際には着払いにて発送します。代引きの際には代引き手数料もお支払下さい。

営業時間
10:00〜19:00
定休日
日曜・祝日

SUN CO., LTD.
(有) サンカンパニー

新住所 神奈川県川崎市麻生区王禅寺7468−1
TEL.044(954)9459 FAX.044(966)8287

注：当社は業務用しか扱っておりません



小田急線百合ケ丘駅より
大谷行バス
王禅寺公園下車5分

チャドラン

日本最大規模を誇る

通販部

☎06-543-7700（受付時間朝10時〜夕方7時）

〒550 大阪市西区南堀江1-23-8 以降は自動録音にて24時間OK。

FAXでの注文も受け付けています。FAX06-543-8778

新作・人気作を並ばずに買いたい／ほしいソフトがどこにも売っていない／今すぐお電話ください。チャドランはそんなあなたの味方です。

●新品・中古・激安価格 ●日本一の規模を誇る在庫量 ●買って安心後払いシステム ●注文した次の日には商品到着（一部地域を除く）●予約をしていると発売日には商品到着（一部地域商品を除く）

お願い

■発送後のキャンセルは往復送料をいただきます■商品代金は商品と引換です送料900円（一部地域を除く）■未成年の方は保護者の電話確認が必要です。■日曜・祝日はお休みです。■24時間注文OK：受付終了後は留守番電話にて受付です。■新作の予約キャンセルは発売日の5日前までにお願いします。■販売価格は変更する場合がありますので、事前にお電話でご確認下さい■品切れの場合はご了承下さい

チャドランクラブ会員募集中！！特典いっぱい

お申込みは氏名、〒番号、住所、電話、生年月日をご記入の上、200円分切手を同封して封書でお申し込み下さい。

チャドランニュースをお送りします

お申込みは氏名、〒番号、住所、電話、生年月日をご記入の上、封書でお申し込み下さい。

新作

発売日		商品名	予約価格
7月7日新作	SF	[illegible]ティングコレクション	¥4,980
7月7日新作	SF	史記英雄伝	¥7,980
7月7日新作	SF	真・一攫千金	¥6,980
7月7日新作	SF	実戦[illegible]チスロ必勝法クラシ[illegible]ク	¥6,980
7月7日新作	SF	武豊 Gメモリー	¥9,480
7月7日新作	SF	できたて[illegible]イスクール	¥6,980
7月7日新作	SF	F[illegible]サーカス外伝	¥6,980
7月7日新作	SS	ターク[illegible]ノート	¥5,280
7月14日新作	GB	ギャラガ&ギャラクシアン	¥2,680
7月14日新作	GB	[illegible]	¥6,180
7月14日新作	GG	[illegible]プロ野球[illegible]	¥3,480
7月14日新作	GG	[illegible]クマン	¥2,680
7月14日新作	SF	ス[illegible]競輪	¥6,980
7月14日新作	SF	甲子園4	¥6,980
7月14日新作	SF	[illegible]	¥8,480
7月14日新作	SF	阪神タイガース	¥6,980
7月14日新作	SF	ピットフォール〜マヤの大冒険	¥6,980
7月14日新作	SF	ミスティックアーク	¥8,480
7月14日新作	SF	[illegible]	¥6,980
7月14日新作	SS	学校の怪談	¥5,280
7月14日新作	3D	GEX	¥5,780
7月14日新作	32	[illegible]	¥6,280
7月13日新作	SS	RACE DRIVIN	¥5,280
7月21日新作	GG	[illegible]	¥3,480
7月21日新作	HA	バーチャルボーイ	TEL
7月21日新作	HA	ゲームギア[illegible]パック	¥12,500
7月21日新作	MD	超球界ミラクルナイン	¥4,980
7月21日新作	SF	悪魔城ドラキュラXX	¥6,980
7月21日新作	SF	スー[illegible]G	¥6,980
7月21日新作	SF	[illegible] GRAND PRIX	¥7,980
7月21日新作	SF	将棋最強	¥10,980
7月21日新作	GB	将棋最強	¥3,680
7月21日新作	SF	[illegible]〜魔神封印	¥6,980
7月21日新作	SF	[illegible]一撃パチスロ大攻略2	¥7,980
7月21日新作	SS	バーチャル[illegible]	¥7,080
7月21日新作	SF	らんま1/2 奥義邪暗拳	¥6,480
7月21日新作	SS	[illegible]	¥5,280
7月21日新作	SS	[illegible]クロートサーカ	¥5,280
7月21日新作	[illegible]	[illegible]テトリス	TEL
7月28日新作	FX	天外魔境 電脳絡繰格闘伝	¥7,980
7月28日新作	MD	コミックスゾーン	¥5,980
7月28日新作	MD	[illegible]	¥4,180
7月28日新作	SF	インディー・ジョーンズ	¥7,980
7月28日新作	SF	ウルティマ恐竜帝国	¥6,980
7月28日新作	SF	エメラルドドラゴン	¥6,980
7月28日新作	SF	超原人2	¥6,480
7月28日新作	SF	[illegible]	¥6,980
7月28日再販	SF	スー[illegible]	¥6,980
7月28日新作	SS	[illegible]界	¥5,280
7月28日新作	SS	クロックワークナイト 下巻	¥4,380
7月28日新作	3D	三国志IV	¥11,880
7月28日新作	SF	SD F1 GP	¥7,980
7月28日新作	SS	実況パワフルプロ野球'95	¥5,280
7月上旬新作	SF	バスマスタークラシック	¥8,480
7月中旬新作	GB	アリスキ[illegible]	¥2,980
7月中旬新作	SC	[illegible]ーティーチャンス	¥5,980
7月中旬新作	SF	[illegible]	¥7,980
7月中旬新作	SF	攻略カジノ[illegible]	¥5,980
7月中旬再販	SF	[illegible]	¥6,480
7月中旬新作	SF	[illegible]2	¥6,980
7月下旬新作	GB	[illegible]	¥3,180
7月下旬新作	SC	あすか120%マキシマ	¥5,980
7月下旬再販	SF	夜光虫	¥7,980
7月下旬新作	SC	スペースインベーダー	¥4,980
7月下旬再販	SF	スーパーファミスタ4	¥6,980
7月下旬新作	SF	ヴェルヌワールド	¥8,480
7月下旬新作	SF	学校であった怖い話	¥8,480
7月下旬再販	SF	がんばれゴエモン3	¥6,980
7月下旬新作	SF	キャリアニース	¥9,480
7月下旬新作	SF	ゲームの達人	¥9,480
7月下旬再販	SF	GO！GO！アックマン	¥6,480
7月下旬新作	SF	GO！GO！アックマン2	¥6,980
7月下旬新作	SF	隣牌	¥5,980
7月下旬新作	SF	PARLORパーラー2	¥8,480
7月下旬新作	SF	ファイティング ベースボール	¥6,980
7月下旬新作	SF	ブランディッシュII	¥7,980
7月下旬新作	SF	ポポイっとへべれけ	¥6,480
7月下旬新作	SF	麻雀繁盛記	¥4,980
7月下旬新作	SF	燃えろ！サッカー大決戦	¥6,980
7月下旬新作	GB	おとぎ話大戦	¥3,480
8月4日新作	MD	プロストライカー ファイナルステージ	¥5,980
8月4日新作	SF	鬼神童子ZENKI	¥6,980
8月4日新作	SF	ザ・心理ゲーム3	¥6,980
8月4日新作	SF	Jリーグサッカープライムゴール3	¥6,980
8月4日新作	SF	美少女戦士 セーラームーン 外伝	¥8,480
8月4日新作	SF	スーパービーチバレー	¥6,980
8月10日新作	GB	ボンバーマンGB2	¥3,180
8月10日新作	SF	スーパーパワーリーグ3	¥6,980
8月11日新作	SF	竹宮正樹九段の囲碁大将	¥10,980
8月11日新作	SF	白いリングへ	¥6,980
8月11日新作	SF	ブラックゾーン	¥6,980
8月25日新作	SF	魔獣王	¥7,980
8月上旬新作	SF	すーぱーぐっすんおよよ	¥6,980
8月上旬新作	SF	超魔法大陸WOZZ	¥7,980
8月上旬新作	SF	バトルロボット烈伝	¥9,480
8月下旬新作	SF	ころんらんど	¥4,980
8月下旬新作	SF	超兄貴 爆裂乱闘編	¥8,480
8月予定新作	SF	紺碧の艦隊	¥7,980
8月予定新作	SF	超高速 本格囲碁	¥10,980
夏予定新作	SF	魔女たちの眠り	TEL
9月8日新作	SF	バウンティ・ソード	¥8,480
未定	SF	ドラゴンクエストVI	¥未定

販売

商品名	新品価格	買取価格
スーパーファミコン		
アースワームジム	¥6,980	¥3,500
RPGツクール	¥7,980	¥5,500
エストポリス伝記II（ガイドブック付）	¥3,580	¥1,200
F-15スーパーストライクイーグル	¥5,980	¥3,000
エルフェリアII	¥6,980	¥3,800
大物ブラックバス	¥9,480	¥4,200
オセロワールド	¥6,480	¥3,800
弟切草	¥6,980	¥4,000
かまいたちの夜	¥7,980	¥3,300
ガメラ〜ギャオス撃滅作戦〜	¥6,980	¥3,500
川のぬし釣り2	¥5,980	¥3,000
機動戦士ガンダム	¥6,980	¥3,800
ギャラクシーウォーズ	¥3,480	¥1,000
スーパー競艇	¥6,980	¥4,000
クラシックロード	¥1,580	¥300
クロノ・トリガー	¥5,680	¥2,800
競馬エイトスペシャル2	¥3,980	¥1,200
スーパー競馬2	¥8,480	¥3,800
高速思考将棋皇	¥9,480	¥3,800
極上パロディウス	¥6,980	¥4,200
スーパー五目ならべ連珠	¥4,980	¥1,200
サーキットUSA	¥6,980	¥3,000
SANKYO FEVERフィーバー	¥6,580	¥2,500
スーパー三国志	¥6,980	¥3,500
スーパー三国志 IV	¥10,980	¥4,500
ザ・ファイヤーメン	¥2,980	¥800
ザ・ラストバトル	¥2,480	¥800
首都高バトル2	¥4,980	¥2,000
首都高バトル'94	¥6,280	¥1,800
スーパー将棋2	¥6,980	¥2,800
シミュレーション プロ野球	¥9,480	¥3,300
シムシティ	¥5,980	¥2,500
シムシティ2000	TEL	¥6,500
新SD戦国伝大将軍列伝	¥5,980	¥1,800
真・聖刻ラ・ワース	¥6,980	¥2,500
新日本プロレスバトル7	¥8,480	¥3,800
Jリーグ エキサイトステージ'95	¥6,980	¥4,000
Jリーグ サッカープライムゴール2	¥2,980	¥1,000
実況パワフルプロ野球 94	¥2,980	¥1,000
実況パワフルプロ野球2	¥7,280	¥4,200
実況ワールドサッカー	¥6,980	¥3,000
実戦競艇	¥8,480	¥4,000
スーパー人生ゲーム	¥6,980	¥4,000
スーパースターウォーズジェダイ復讐	¥7,980	¥3,500
スーパーストリートファイター II	¥3,980	¥1,800
ストリートファイター II ターボ	¥1,680	¥200
スヌーピー・コンサート	¥6,980	¥2,300
スプリンター物語	¥6,980	¥2,500
スペースインベーダー	¥3,980	¥1,500
セーラームーンS 場外乱闘	¥7,480	¥3,500
セロヨンチャンプRR	¥6,980	¥3,000
高橋名人の大冒険島2	¥5,980	¥2,000
タービ スタリオンIII	¥9,980	¥6,500
ダイナマイト・ザ・ラスベガス	¥2,680	¥1,000
だるま道場	¥2,980	¥1,000
提督の決断II	¥9,800	¥5,000
テクモスーパーボウル2	¥5,580	¥2,000
スーパーテトリス 3	¥6,480	¥3,000
ティアーナ・レイ 占いの迷宮	¥5,980	¥2,000
デュアルオーブII	¥5,980	¥2,000
デアラングリッサー	¥7,980	¥4,000
トランプアイランド	¥6,480	¥2,800
どっすん！岩石バトル	¥2,580	¥500
ドラゴンクエストV	¥6,980	¥1,500
ドラゴンボールZ 超悟空伝突激	¥3,980	¥1,500
スーパードンキーコング	¥6,980	¥3,300
なつきクライシスバトル	¥7,980	¥2,800
すーぱーなぞぷよルルーのルー	¥6,980	¥4,200
西陣パチンコ物語	¥7,980	¥2,800
パチファイター ゲートクラシックス	¥4,480	¥2,000
信長の野望・覇王伝	¥6,980	¥3,500
羽生名人のおもしろ将棋	¥8,480	¥3,800
早指し二段 森田将棋	¥10,980	¥4,800
遥かなるオーガスタ2	¥6,980	¥3,500
バトルクロス	¥2,980	¥800
バトルサッカー2	¥2,980	¥800
PARLOR！パーラー	¥3,980	¥1,000
パチスロ物語 ユニバーサル	¥4,580	¥1,800
スーパーパチンコ	¥6,980	¥2,200
スーパーパチンコ大戦	¥3,980	¥1,200
パチンコ物語2	¥6,980	¥3,000
パチンコ連チャン天国	¥6,980	¥2,300
ボンバーマン パニックボンバーW	¥5,980	¥2,000
パワーオブザハイアード	¥2,980	¥1,000
必殺パチンココレクション2	¥4,480	¥1,500
P-マン	¥6,980	¥2,500
ファイターズヒストリー2	¥6,580	¥2,800
ファイナルファンタジー5	¥4,980	¥800
ファイナルファンタジー6	¥5,980	¥2,000
ファイプロ女子	¥1,480	¥300
ファイアーエンブレム	¥3,980	¥1,500
スーパーファイヤープロレスクィーンズ	¥8,480	¥3,500
スーパーファミスタ3	¥3,980	¥800
スーパーファミリーサーキット	¥3,980	¥1,000
スーパーフィッシングビッグファイト	¥3,580	¥1,200
スーパーフォーメーションサッカー95セリエA	¥6,980	¥3,500
フロントミッション	¥6,980	¥1,500
す〜ぱ〜ぷよぷよ	¥5,980	¥3,000
フリティ・ファイター	¥2,980	¥1,000
プリンセスミネルバ	¥6,980	¥3,500
HEIWAパチンコワールド	¥3,980	¥1,000
本家SANKYOフィーバー	¥7,980	¥3,800
スーパーボンバーマン3	¥6,480	¥3,500
スーパー麻雀3 辛口	¥5,980	¥2,500
ママレードボーイ	¥6,980	¥2,500
スーパーマリオコレクション	¥6,580	¥2,500
マリオペイント	¥5,980	¥1,500
スーパーマリオワールド	¥5,580	¥1,500
ミッキーとミニー マジカルアドベンチャー2	¥3,980	¥1,500
ミッキー マニア	¥4,980	¥1,500
Mr.Do	¥4,180	¥1,500
ザ・モノポリーゲーム2	¥8,480	¥3,300
スーパー桃太郎電鉄III	¥5,980	¥2,800
夜光虫	¥7,980	¥4,000
幽・遊・白書	¥1,980	¥300
幽・遊・白書 2	¥1,980	¥300
ライズ・オブ・ザ・ロボッツ	¥6,980	¥2,500
ラストバイブルIII	¥3,480	¥1,200
ラプラスの魔	¥6,980	¥3,000
リトルマスター	¥6,980	¥3,800
スーパーレッスルエンジェルス	¥2,980	¥1,000
ロックマンX	¥5,680	¥1,000
ロックマン7	¥4,580	¥1,200
ろくでなしブルース	¥1,980	¥500
第4次 スーパーロボット大戦	¥9,480	¥6,000
ロマンシング・サガ2	¥4,480	¥1,200
ワイルドトラックス	¥6,580	¥1,500
ワンダープロジェクトJ	¥2,980	¥800
ゲームボーイ		
UNO 2 スモールワールド	¥2,980	¥1,000
馬番倶楽部	¥3,980	¥500
オセロワールド	¥2,980	¥800
ONI V	¥3,480	¥1,200
カービィのピンボール	¥1,980	¥500
くるくるぱずる ノンチャン	¥980	¥100
魂斗羅スピリッツ	¥2,980	¥500
人生ゲーム	¥3,480	¥1,000
スーパーマリオランドII	¥2,980	¥300
全日本プロレスジェット	¥1,980	¥300
大工の源さん 2	¥1,980	¥300
WWFキングオブリング	¥1,480	¥300
詰め将棋 百番将棋	¥980	¥200
テトリスフラッシュ	¥1,980	¥500
ドラゴンボールZ	¥3,480	¥1,000
ドンキーコング	¥2,980	¥800
バックパニック	¥2,680	¥500
パチ夫くん	¥2,580	¥500
パチスロキッズ	¥2,580	¥500
パチンコ物語 外伝	¥4,480	¥800
ぷよぷよ	¥2,980	¥1,000
星のカービィ 2	¥2,980	¥800
マリオのピクロス	¥2,980	¥1,000
Mr GOの馬券的中術	¥1,980	¥300
スーパーCD-ROM		
風の伝説ザナドゥ2	¥6,980	¥1,200
機装ルーガII	¥6,480	¥800
銀河お嬢様伝説YUNA	¥4,980	¥1,500
銀河お嬢様伝説YUNA2	¥5,980	¥1,800
空想科学世界ガリバーボーイ	¥5,980	¥1,500
美少女戦士セーラームーンコレクション	¥2,580	¥300
卒業写真・美姫	¥2,980	¥500
卒業II ネオ・ジェネレーション	¥2,580	¥800
誕生 〜デビュー〜	¥3,980	¥300
ダウンタウン熱血行進曲	¥980	¥50
天外魔境 風雲カブキ伝	¥1,680	¥300
天地無用！	¥5,980	¥1,500
ドラゴンナイト＆グラフティ	¥5,980	¥500
熱血レジェンドベースボーラー	¥6,480	¥800
ハイパーウォーズ	¥2,980	¥500
ファイプロ女子	¥2,580	¥300
フォーメーションサッカー'95セリエA	¥5,980	¥800
ブラッドギア	¥1,980	¥200
プリンセスメーカー2	¥6,980	¥1,800
PC-FX		
紺碧の艦隊	¥7,980	¥2,800
全日本女子プロレス	¥8,880	¥2,000
卒業II FX	¥7,980	¥2,000
チームイノセント	¥8,880	¥2,000
リターン トゥ ゾーク	¥6,980	¥2,000
スーパー32X		
CHAOTIX カオティクス	¥6,280	¥1,200
サイバーブロール	¥6,280	¥1,200
スターウォーズ アーケード	¥6,980	¥1,200
ステラアサルト	¥6,280	¥1,200
TEMPO テンポ	¥6,280	¥1,000
バーチャレーシング デラックス	¥6,980	¥1,800
モータルコンバットII	¥7,880	¥1,500
サターン		
アイドル雀士 スーチーパイ SP	¥6,280	¥2,500
ヴァーチャルハイドライド	¥5,280	¥2,300
EMIT VOL.1 トキノマヨイゴ	¥7,980	——
EMIT VOL.2 イノチガケノタビ	¥7,980	——
EMIT VOL.3 ワタシニサヨナラ	¥7,980	——
クロックワークナイト 上巻	¥4,380	¥300
グランチェイサー	¥5,280	¥2,000
グレイテストナイン	¥5,280	¥2,200
ゲームの達人	¥8,080	¥2,500
ゲイルレーサー	¥6,180	¥800
GOTHA	¥6,180	¥2,500
サイドポケット2	¥6,180	¥2,000
三国志IV	¥13,380	¥4,000
上海 万里の長城	¥6,180	¥2,500
新忍伝	¥4,380	¥2,000
スーパーリアル麻雀PV	¥7,980	¥3,000
ダイダロス	¥6,180	¥2,800
デイトナUSA	¥6,180	¥2,300
デジタルピンボール	¥5,280	¥2,000
バーチャファイター	¥7,980	¥2,000
バトルモンスターズ	¥5,280	¥2,500
パンツァードラグーン	¥6,180	¥2,500
ビクトリーゴール	¥6,180	¥2,000
ブルーシード	¥5,280	¥2,200
フリティファイターX	¥7,080	¥2,000
平成天才バカボン	¥4,380	¥1,800
ペブルビーチ ゴルフリンクス	¥7,980	¥3,000
ポポイっとへべれけ	¥5,400	¥2,000
麻雀覇流島	¥6,180	¥1,000
MYST	¥7,080	¥800
RAMPO	¥7,080	¥1,800
ゲームギア		
SDカンタム	¥3,480	¥1,200
カンスターヒーロース	¥2,980	¥1,200
きゅわんぱちゃ自己中	¥1,580	¥300
クレヨンしんちゃん	¥3,480	¥500
シャイニングフォース外伝FINAL	¥4,180	¥1,200
スーパーコラムス	¥2,980	¥1,000
美少女戦士 セーラームーン	¥3,480	¥800
ソニックドリフト2	¥2,980	¥1,000
TEMPO JR	¥2,980	¥800
ぷよぷよ通(2)	¥2,980	¥500
女神転生外伝 ラストバイブル	¥1,980	¥800
ライオンキング	¥2,280	¥500
リスター・ザ・シューティングスター	¥2,280	¥800
3DO		
アイドル雀士スーチーパイ	¥6,980	¥3,000
池上れいこ フォトCD	¥4,380	¥800
囲碁タイムトライアル2	¥10,880	¥2,500
ウェイオブザウォーリア	¥4,980	¥1,500
オーバードライビン	¥7,480	¥3,800
GAL100 連発2 フォトCD	¥7,480	¥500
GAL100 連発3 フォトCD	¥5,280	¥500
GAL100 連発4 フォトCD	¥5,280	¥500
GAL100 連発5 フォトCD	¥5,280	¥500
ゲームの達人	¥7,580	¥2,000
小松みゆき フォトCD	¥4,380	¥500
紺碧の艦隊	¥7,480	¥2,300
三国志IV	¥12,580	¥3,500
THE HORDE	¥7,480	¥2,000
スターコントロールII	¥7,480	¥2,300
スチールウッド フォトCD	¥4,980	¥500
YUKI SUMIDA 墨田ユキ フォトCD	¥4,380	¥800
3Dバスケットボール	¥5,780	¥2,000
卒業 FINAL	¥8,280	¥3,500
森永奈緒美 フォトCD	¥4,280	¥800
千葉麗子 フォトCD	¥5,280	¥800
デビルズコース	¥7,480	¥2,200
バーチャルカメラマン4	¥7,980	¥1,200
39・ヌードセレクション フォトCD	¥3,980	¥500
遥かなるオーガスタ	¥8,380	¥2,500
ペブルビーチ	¥8,380	¥2,000
ポリスノーツ パイロットディスク	¥2,380	¥500
吉岡真由美 フォトCD	¥4,280	¥800
ワールドカップ スペシャル	¥7,680	¥2,500
NEO-GEO		
餓狼伝説	¥2,980	¥1,000
餓狼伝説スペシャル	¥3,980	¥1,000
ギャラクシーファイト	¥21,980	¥5,000
クイズ・キング・オブ・ファイター	¥21,980	¥5,000
サムライスピリッツ	¥3,480	¥800
真・サムライスピリッツ	¥7,980	¥3,000
ダンクドリーム	¥17,800	¥2,000
得点王3	¥21,980	¥4,000
ファイヤースープレックス	¥2,980	¥500
風雲黙示録	¥21,980	¥5,000
ラギ	¥3,980	¥1,000
龍虎の拳	¥3,480	¥800
ワールドヒーロース	¥3,980	¥500
NEO-GEO-CD		
ASOII	¥3,580	¥1,000
餓狼伝説2	¥4,980	¥1,000
餓狼伝説3	¥7,980	¥3,000
餓狼伝説スペシャル	¥5,980	¥1,000
ギャラクシーファイト	¥5,980	¥2,000
クイズ・キング・オブ・ファイターズ	¥4,180	¥1,800
ゴーストパイロット	¥4,180	¥1,500
サッカーブロール	¥4,180	¥1,000
サムライスピリッツ	¥4,980	¥200
ザ・キングオブファイターズ'94	¥5,980	¥1,500
真サムライスピリッツ	¥6,480	¥1,500
戦国伝承	¥4,180	¥1,200
戦国伝承2	¥4,180	¥1,500
ダブルドラゴン	¥5,980	¥2,000
痛快GANGAN行進曲	¥4,980	¥1,800
トップハンター	¥4,980	¥1,500
得点王3	¥5,980	¥2,000
2020スーパーベースボール	¥4,180	¥1,200
パズル ボブル	¥4,980	¥1,500
パワースパイクスII	¥4,180	¥1,500
フットボールフレンジ	¥4,180	¥1,000
風雲黙示録	¥6,480	¥2,000
ベースボールスターズ2	¥4,180	¥1,500
ラギ	¥3,480	¥1,000
龍虎の拳	¥4,980	¥1,000
龍虎の拳2	¥5,980	¥1,500
リーグボウリング	¥3,480	¥1,000
ハード		
スーパーファミコン	¥14,800	¥8,000
P.CNO 2	¥10,800	——
P.CO(ピコ)	¥12,800	——
ゲームボーイ NEW	¥5,280	¥2,500
ゲームボーイブロス 各色	¥5,980	¥2,500
スーパーゲームボーイ	¥4,980	¥1,200
PC-FX	¥34,800	¥13,000
DUO-RX	¥21,800	¥4,000
NEWワンダーメガ 2	¥38,800	¥3,000
V・サターン	¥38,800	¥22,000
セガ・サターン	特価	¥25,000
ゲームギア イエロー	¥9,800	¥3,500
ゲームギア レッド	¥9,800	¥3,500
ゲームギア＋レイアース	¥12,800	¥4,000
3DO REAL II 新型	¥36,800	¥18,000
3DO TRY	¥33,800	¥15,000
NEO・GEO CD	特価	¥15,000
プレイディア	¥19,800	——

チャドラン中古買取 特典付セール

5本以上で買取金額¥10,000以上…買取金額の5%アップ

10本以上で買取金額¥15,000以上…買取金額の10%アップ

15本以上で買取金額¥20,000以上…買取金額の15%アップ

20本以上で買取金額¥25,000以上…買取金額の20%アップ

（但し、1本当たり¥300アップまでとします）

コダックポータブルフォトCDプレイヤー PCD970

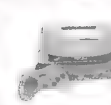


メーカー希望小売価格 ¥49,800

¥19,800

更に本体をお買上げいただくと全国5,000枚限定尾崎豊 Eyesをプレゼント！





超激安

ネオジオCD ¥49,800 → ¥29,800

セガ・サターン ¥44,800 → ¥29,800

中古買取申込み案内（注意事項）

1. 申込書は記入事項をお書きいただき必ず商品といっしょにお送りください。（申込書がない又は、未記入の場合受付できません）
2. 未成年者の方は保護者の方に承諾の署名と捺印を押してもらって下さい。（無い場合は受付できません）
3. 買取受付完了後の返品は不可。
4. 送る前に買取価格を確認してください。（毎日の様に変更します）
5. らくがき、破損、故障などの商品価値のないものは送らないでください。（万一送られても返品できません）
6. 同ソフト2本以上送られると買取価格は下がります。又、箱、説明書、付属品が揃っていない商品は大幅に価格が下がります。（買取できない場合もあります。なるべく送らないでください）
7. 送金手数料は合計金額より差引となります。
8. 発送・返品手数料はお客様負担となりますのでご了承の程よろしくお願いします。
9. 以上の事が満たされずに受付出来ない場合は着払いで返品となりますのでご注意下さい。

---キ リ ト リ---

平成　年　月　日　　ゲーメスト

買取申込書（保護者承諾書）

氏名	フリガナ　　㊞	電話番号	（　　）　−
生年月日	大・昭・平　年　月　日	年齢	
住所	〒　−　読みがな		
商品名			
商品売却（　）個を承諾します。	保護者名	未成年の方は保護者の方に記入してもらってください。	フリガナ　　㊞

SF…スーパーファミコン GB…ゲームボーイ SC…スーパーCD・ROM2 FX…PC-FX GG…ゲームギア MD…メガドライブ SS…サターン NG…ネオジオCD 32…32X 3D…3DO HA…ハード ●TELマークの売価は電話でお問い合せください。●価格は送料・消費税別です。●上記商品はほんの一例です。この他にも多数揃えていますので、お気軽にお問い合せください。

※ファミコン・スーパーファミコンは、任天堂の登録商品です。

ラグナロク（新品）…… ¥6,000
ビューポイント………… ¥6,000
雀神伝説…………………… ¥8,000
アイドル雀士スーチーパイ2 ………特価

コントロールボックス（新品）	
パナツイン ロング	34K
パナカスタム ロング	30K
基板タイトル（1K＝千円）	
アウトゾーン	7K
アサルト（レバー付）	TEL
アテナのハテナ？（新品箱付）	2K
アトミックロボキット	5K
アルゴスの戦士	TEL
イシターの復活（ロム）	TEL
インセクターX	5K
インベーダーDX	TEL
ウルトラマン倶楽部	3K
ウルフファング	TEL
X-MEN（ロム）	TEL
エドワードランディー	TEL
M.V.P.	1.5K
エンパイアーシティー1931	13K
大江戸ファイト（流血）	20K
カイザーナックル（ロム）	3K
海底大戦争	TEL
ガンバード	TEL
キース&ルーシー	10K
機動戦士ガンダム	4K
ギャラクシアン（IPM）	15K
ギャラクシーフォース2	40K
ギャルズパニック	25K
ザキングオブドラゴンズ	15K
クイズそれいけココロジー2	3K
ぐっすんおよよ	15K
クライムファイター	8K
クラッチヒッター	5K
グラディウスII	TEL
グランドストライカー	10K
ザグレートラグタイムショー	TEL
源平討魔伝（ロム）	9K
豪血寺一族	10K
ゴールデンアックス2	30K
コズモギャングザパズル	5K
コズモギャングザビデオ（基板付）	16K
コットン	18K
コラムス	7K
ゴルフィンググレイツ2（P付）	38K
サイオニクスオスカー	12K
沙羅曼蛇	TEL
サンダーゾーン	12K
サンダーブラスター	10K
Jリーグ1994	15K
ジグザグ	25K
忍	17K
シュトラール	12K
クイズ世界はShow byショーバイ!!	5K
シンプソンズ	20K
スーパーストII（ロム）	特価
スーパーストIIX（ロム）	特価
スーパーマン	10K
スーパーワールドコート	8K
スタックコラムス	3K
スプラッターハウス（ロム）	25K
スラップショット	15K
セイントドラゴン（ロム）	7K
XEXEX	TEL
ゼビウス	23K
戦場の狼2	16K
ソニックザヘッジホック（P付）	28K
大工の源さん	5K
タイムパイロット'84	35K
闘いの挽歌	24K
脱獄	7K
ダブルウイングス	17K
W.G.P.	5K
タントアール	5K
ティンクルピット	8K
テキパキ	15K
デスブレイド	11K
出たな!!ツインビー	11K
天地を喰らうII	18K
ドギューン	13K
特殊部隊ジャッカル（海外）	10K
トップシークレット（海外）	13K
トップランキングスター	6K
虎への道	6K
ドラゴンセイバー	28K
ドラゴンニンジャ	6K
ドラゴンバスター	50K
トリオザパンチ	30K
ナイツオブザラウンド	15K
ナックルヘッズ	20K
ニューマンアスレチック	10K
忍者龍剣伝（海外）	5K
ノストラダムス	20K
バース	35K
ハードパンチャー	8K
ハイパースポーツスペシャル	20K
ハイパーデュエル	12K
爆突機銃艇	TEL
対戦ぱずる玉	78K
ハチャメチャファイター	15K
パックマン	22K
パックランド	60K
バツグン	TEL
ハットトリックヒーロー'93	13K
バトルクロード	13K
パワードギア（ロム）	TEL
ヒーテッドバレル	21K
ピットファイター	8K
ヴァンパイア（ロム）	TEL
ヴァンパイアハンター（ロム）	TEL
ヴィマナ	9K
V・V（基板新品・ボンバーがでるロムサービス）	13K
V・V	9K
フーピー	5K
プーヤン	16K
ぷよぷよ	20K
ブラストオフ	28K
ブランディア	10K
ブルーホーク	8K
ブレイゾン	3K
ヘビースマッシュ	28K
へべれけのぽぷーん	5K
ホッピングマッピー（ロム）	TEL
ポトポト	4K
マクロス	15K
マクロスII	12K
マジカルエラーをさがせ！	4K
マジックソード	15K
マッスルボマー	6K
マッスルボマーDUO	18K
マッドギア	4K
魔法大作戦	30K
Mr.Do!vsユニコーン	18K
ミズバク大冒険	17K
ムーンパトロール（海外）	20K
五月陣戦	23K
メジャータイトル2	25K
USネイビー	18K
妖怪道中記	19K
雷電	22K
ライトブリンガー	TEL
ラジカルラジアル（海外）	TEL
リードアングル	10K
リムロッキンバスケットボール	5K
連珠貴族	48K
ザロードオブキング	11K
龍龍	2K
ワンダースリー	40K
ワンダープラネット	11K
ワイルドウエスタン	68K
麻雀基板	
アイドル麻雀	3K
麻雀学園	5K
麻雀学園2	5K
グッとE雀	6K
コミック劇場	9K
麻雀女学園	8K
アイドル雀士スーチーパイ	35K
スーパー㊝版	25K
スーパーリアル麻雀PII	18K
スーパーリアル麻雀PIV	35K
セーラーウォーズ	25K
ダイヤルQ2	5K
大予言	4K
トリプルウォーズ2	15K
夏物語	3K
ねるとん牌鯨団	3K
パチンコ物語	8K
ファイナルロマンス	25K
ファンクラブ	3K
プリンセスリーグ	8K
ミラージュ	8K
ラマン	7K
業務用ネオジオ	
餓狼伝説スペシャル	2K
餓狼伝説3	特価
痛快GANGAN行進曲	4K
ギャラクシーファイト	9K
ザキングオブファイターズ'94	特価
サムライスピリッツ	3K
真サムライスピリッツ	特価
雀神伝説	8K
ソニックウイングス2	9K
得点王2	5K
バーニングファイト	2K
ビューポイント	6K
ラグナロク（新品）	6K
龍虎の拳2	2K
ワールドヒーローズ2JET	2K

ナナオ基板専用モニター

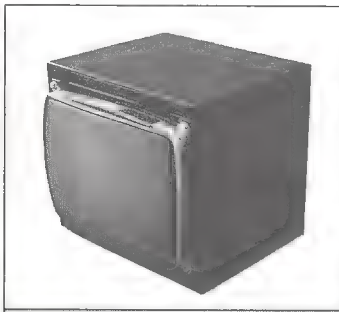
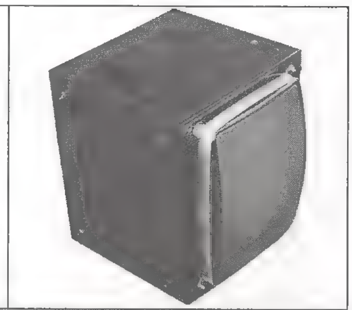
★各種コントロールボックスに、ケーブルを差して、そのケーブルをモニターに差せばOK!簡単です。（初心者でもOK！）
★画面の拡大・縮小（画面からハミダスことはありません）、明るさや色の調節もできます。
★超美しい画像、保証します（ゲームセンターのアストロシティ［セガ筐体］と同じ画像です）。
★画面のタテ置きヨコ置き自由自在（タテ型のゲームもOK）。
★バーチャファイターやシステム24などにも対応します。
★モニターを買ってくれたお客様に、当社が選んだ基板をプレゼント！

20インチ（新品）……¥76,000
26インチ（新品）…… ¥100,000
ケーブル………… 各種¥3,000

（ボードマスター・コンボAV・パナツイン&カスタム・シグマAV-3000・VEGA-9000DX）

消磁器………………………… TEL

消磁器は，モニターをタテやヨコにしたときにでる色ムラを，取る機械です。

写真は20インチです。26インチはケースの形が違います。

基板高価買取します。

全国通信販売（ヤマト運輸）
品代金は、コレクトサービス（代引）でOK！
新作中古基板予約受付中★中古品は消費税サービス

基板屋

〒431-02 静岡県浜名郡舞阪町舞阪2668-315
営業時間 12:30〜24:00
TEL&FAX (053)592-7236
携帯電話 (040)584-0617

実績の13年。NEWゲームからレアゲームまで!!在庫豊富!!

アイレム
- R-TYPE 10K
- R-TYPE II 12K
- 迷宮島・妖獣伝 各6K
- イメージファイト 10K
- Xマルチプライ 15K
- エアーデュエル 10K
- フック 15K
- アンダーカバーコップ 28K
- 剣豪 12K
- ビジランテ・大工の源さん 各5K
- カプセルインベーダー 48K
- サンダーブラスター 12K
- クイズF1, 1, 2フィニシュ3K
- ギャラクシアン 昇話 20K
- ロードランナーI～IV 各28K
- スペランカー 18K
- スパルタン X 18K

SNK
- サターンofサターン 68K
- A, S, O, 18K
- カイロスの館 6K
- 名人戦(将棋) 10K
- ストリートスマート 8K
- 脱獄 3K
- ジョイフルロード H付 20K
- 原始島 8K
- サスケVSコマンド 48K
- ギャングウォーズ 10K
- パドルマニア 5K
- ・ネオジオ業務用
- MV-1 基板 特価格安
- 業務用カセット竜虎の拳II・サムスピ・ガロウSP・スーパースパイ・AS02・クロスソード・8マン・WHII・ゴーストパイロット各2K
- ガロウ2・ナム1975・2020ベースボール・ロボアーミー・竜虎の拳・忍者コンバット……各1K
- ベースタ プロ・キングオブモンスター・バーニングファイト・ワールドヒーロー・餓狼伝説・ファイアースープレックス………各0.5K
- F, H, ダイナマイト 3K, WH II JET 3K, ガンガン行進曲 8K, ギャラクシーファイト8K
- 街神伝説 10K,

カプコン
- クイズ三国誌・殿様の野望 各2K
- バルガス 8K
- 1942 8K
- 1943 12K
- 魔界村 28K
- 戦場の狼 12K
- 虎への道 10K
- サイドアーム 10K
- マッドギア 5K
- アレスの翼 20K
- トップシークレット 18K
- SF-1 18K
- SF-II 5K
- SF-II ダッシュ 6K
- 〃 ターボ 8K
- キングオブドラゴンズ 15K
- ラストデュエル 15K
- エグゼドエグゼス 35K
- ナイツオブザラウンド 15K
- ナニッキーズ 10K
- クイズD&D 8K
- キャデラックス 28K
- USネイビー 18K
- マッスルボマー 12K
- マッスルボマーDUO 15K
- ファイナルファイト 10K
- バース 22K
- 天地を喰う II 15K
- スーパーストII 35K
- スーパーストII X 特価
- ヴァンパイア 特価
- エイリアンVSプレデター特価
- ダンジョンズドラゴンズ 特価
- X-MEN 特価
- ヴァンパイアハンター 特価
- サイバーボッツ 特価

TOA PLAN
- V-V 新品 新品! 8K
- ゴークス(センサー2ケ付) 5K
- フービー 7K
- アウトゾーン 12K
- ヘルファイア 8K
- ヴィマナ 12K
- フィグゼイド 8K
- 達人 7K
- 達人王 15K

コナミ
- イーアールカンフー 20K
- フラックアタック 15K
- ヘクシオン 5K
- ストラテージX 25K
- 亀忍者(TMNT) 15K
- ツタンカーム 35K
- バンクショット 5K
- ザ・ハスラー 8K
- アミダー純正 I-12V 38K
- グラディウス(電源H付) 28K
- 〃 〃 II 28K
- 〃 〃 III 25K
- 学園のすすめ・リングの王者各5K
- ピットファイター 10K
- 特殊部隊ジャッカル 15K
- ファイナライザー 8K
- マンハッタン24分署 7K
- スーパーヘリ・コブラ (c) 8K
- ブーヤン (c) 8K
- サーカスチャーリー 18K
- ハイパーオリンピック 20K
- ハイパーオリンピック84 22K
- クライムファイター 12K
- 〃 〃 2 15K
- パロディウスだ 15K
- ジャイラス 25K
- サプライズアタック 5K
- 出たなツインビー 15K
- クォース 5K
- マーシャルチャンピオン 15K
- ジャングラー 25K
- グリーンベレー 8K
- メインスタジアム 10K

ジャレコ
- E. D. F. 8K
- 銀河任侠伝 18K
- エクセライザー 10K
- モモコ120% 25K
- ソルダム 8K
- セイントドラゴン 12K
- 64番街 18K
- サイバトラー 10K
- 武田信玄 15K
- エクセリオン 8K

セガ
- フリッキー 28K
- スケ番雀士竜子 H付 18K
- 餃子ちゃん雀荘 H付 12K
- 戸の戦士 10K
- ファンタジーゾーン 15K
- タイムスキャナー16B 10K
- カルテット 2 16A 18K
- レッスルウォーE. SWAT各5K
- コラムス 8K
- コラムス 2 5K
- スタックコラムス 8K
- 獣王記・オーライル 各5K
- コットン 12K
- バンクパニック 6K
- シャドーダンサー 8K
- DDクルー 8K
- ムーンウォーカー 10K
- ボナンザブラザーズ(S24) 10K
- クラックダウン 〃 15K
- スクランブルスピリット〃 12K
- ゴーストハンター 〃 3K
- 所さんのまーじゃん 〃 4K
- ラフレーサー S付 〃 12K
- ザクソン 純正 25K
- ガルディア 12K
- テディボーイブルース 38K
- アレックスキッド 35K
- 青春スキャンダル 25K
- ピットフォールII 28K
- ワンダーボーイ 12K
- モンスターランド 12K
- スパイダーマン 18K
- バーニングライバル 20K
- ダークエッジ 20K

タイトー ビデオ出力
- スペースインベーダー ! 65K
- クイックス 純正 38K
- アルペンスキー 55K
- ジャングルキング 45K
- 飛翔の拳 18K
- メイズオブフロット 5K
- 奇々怪界 15K
- ガルメデス 5K
- タイガーヘリ 7K
- べんべろべー 18K
- 大旋風 5K
- 地獄めぐり 5K
- カダッシュ 10K
- ドクタートッペル探検隊 6K
- ハレーズコメット 12K
- ザ・ピット 18K
- ジョリージョガー 48K
- シーファイターポセイドン 35K
- ファイティングホーク 5K
- 中華大仙 5K
- 功里金団 6K
- バブルボブル 35K
- スーパークイックス 8K
- リターンofインベーダー 18K
- バトルレーン 5 10K
- ヒットジアイス 5K
- 特殊部隊 UAG(海外) 12K
- 飛翔鮫(F. SHARK) 5K
- ヘビーユニット 3K
- ニュージランドストリー 7K
- バイオレンスファイト 10K
- マスターオブウエポン 8K
- スーパーマン 12K
- ラスタンサーガ 2 8K
- あしたのジョー 5K
- インセクターX 5K
- パニックロード 8K
- 究極タイガー 10K
- ゴールドメダリスト 海外版 5K
- スラップファイト 6K
- 女子バレー 5K
- キック&ラン 3K
- アルバレスタ 12K
- エンパイアシティ 10K
- クロスシューター 8K
- ネクストスペース 3K
- セルフィーナ 〃 15K
- ダッシュ野郎 18K
- バラメデス・フリップル 各3K
- ピンポンキング 5K
- フォーティ ラブ 10K
- リングファイター 3K
- レインボーアイランドEXT28K
- 女三四郎 25K
- 黄金の城 35K
- クレヨンしんちゃん 2K
- クレヨンしんちゃん II 4K

F-2 マザーボード付
- ブリルラ 65K
- メタルブラック 58K
- ガンフロンティア 58K
- ミズバク大冒険 18K
- キャメルトライ センサー付25K
- ハットトリックヒーロー 8K
- 麻雀クエスト 10K
- ドリフトアウト 8K
- 忍者キッズ 8K
- MJ-12 10K
- ダイノレックス 8K
- ドンドコドン 12K
- ※ マザー不要の場合 −5K
- F2マザー 6K(大基板)
- 〃 〃 5K(小基板)
- ※下記のサブボード内の2枚が無料で付きます(マザー購入の方)

F2-SDE
- クレヨンしんちゃん。クイズHQ。クイズ人生劇場 。ゆうゆのクイズ クイズクエスト。地球防衛軍。栄光の甲子園。トキメキチャト
- ファイナルブロー −各1K

データイースト
- カルノフ 18K
- 空牙 15K
- 空手道 12K
- バルダーダッシュ 3K
- キャプテンアメリカ 12K
- ロボコップ 8K
- サイコニックオスカー 15K
- ダークシール 12K
- 〃 〃 2 15K
- コブラコマンド 8K
- クロスブレイズ 12K
- プロゴルフ・テニス 各5K
- ファイティングファンタジー10K
- ファイターズヒストリー 4K
- S R D 5K
- リバレーション 6K
- デスブレイド 8K
- クルードバスター 8K
- タンブルポップ 5K
- ドラゴン忍者 12K
- スクランブルエッグ 18K

テクノス
- くにお君 6K
- ダブルドラゴン 3K
- 〃 〃 3 3K
- WWFレッスルフェスト 3K
- ドッチボール 3K
- ブロックアウト 3K
- コンバットライブス 3K

ニチブツ
- アームド エフ 8K
- テラクレスタ(FM音源版) 12K
- テラフォース 8K
- レジオン 8K
- ハイホー・ハイホーII 各2K
- 五目ならべ(連珠) 8K
- ダイナミックスキー 8K
- クレージークライマー 88K
- ムーンクレスタ 純正 38K

UPL
- XXミッション 15K
- 忍者くん 8K
- ムスタング 10K
- バンダイク 5K
- タスクフォースハリアー 8K
- ゴモラ 12K
- アクロバットミッション 5K
- ノバ2001 28K
- アトミックロボキット 10K

クイズ各種
- 学園パラダイス, ココロジー, TV合衆国, 各2K
- ココロジー2, パニクルファンタジー, クイズ365, アテナのハテナ 各3K

テクモ
- 忍者龍剣伝 10K
- スターフォース 25K
- スーパーピンボールアクショ10K
- ピンボールアクション 5K
- シルクワーム 8K
- ワールドカップ 90 3K
- タンクバスターズ 5K
- リードアングル 5K
- ジェミニウィング 10K
- アルゴスの戦士 18K
- リムロッキンバスケット 5K
- ワイルドファング 10K
- ガンディーラー 5K
- 雷牙 10K
- サンダードラゴン 10K

ナムコ
- ギャラクシアン 純正 38K
- パックマニア 38K
- 爆突機銃艇 25K
- ブラストオフ 20K
- メルヘンメイズ 48K
- ドラゴンスピリット 48K
- デンジャラスシード 10K
- 妖怪道中記 18K
- ワールドコート 8K
- タンクフォース 8K
- パックランド 58K
- スーパーパックマン 45K
- アサルト 純正パネル付 75K
- バーニングフォース 28K
- ドラゴンセイバー 25K
- 未来忍者 35K
- マーベルランド 28K
- ワルキューレの伝説 65K
- オーダイン 50K
- コズモギャングザビデオ 15K
- ローリングサンダー2 15K
- ワンダーモモ 78K
- スカイキッド 58K
- ドラゴンバスター 48K
- ギャプラス 38K
- バラデューク 28K
- リブルラブル 68K
- コズモギャングザパズル 3K
- エメラルディア 3K
- エクスバニア 5K
- ティンクルピット 8K
- スーパーワールドコート 8K
- グレートスラッガー 3K
- ニューラリーX 68K
- ゼビウス 25K
- ディグダグ 25K
- ギャラガ 18K
- パックマン 18K
- パックギャル 25K
- ドルアーガの塔 88K

その他
- ハイパーデュエル(新品) 10K
- ヨットマン 58K
- パイプドリーム 5K
- バルーンブラザース 3K
- ウルトラマン・クラックス 各3K
- ウルトラマンクラブ 5K
- ミスターDO (c) 5K
- アグレス 5K
- ファイアートラップ 5K
- マーカム 8K
- プログレス 10K
- F1グランプリ II 5K
- スカイスマッシャー 3K
- ポラックス 5K
- 仮面ライダーバトルレーサー10K
- SDガンダム 5K
- 機動戦士ガンダム 5K
- オーマイガー 5K
- プレイゾン・STG 各5K
- リバーパトロール 純正 68K
- マジカルクリスタル 5K
- ブラックホール 25K
- レッド UFO 25K
- ストリーキング 38K
- ガルフストーム 10K
- ドンキーコング 68K
- 〃 〃 Jr. 28K
- 〃 〃 3 18K
- ポパイ 22K
- マリオブラザーズ 28K

その他
- ファイアーバード(c) 28K
- ポイット 新品 3K
- グランドクロス 新品 3K
- トリデ 8K
- ファニーマウス 12K
- いっき 10K
- アンブッシュ 10K
- アリババ 12K
- イスパイアル 10K
- エアーウルフ 12K
- カウンターラン 10K
- キャッスルオブドラゴン 5K
- キースー&ルーシー 15K
- ミスタージャン 8K
- ドリームショッパー 15K
- ソニックウイングス 15K
- スカイランサー 10K
- カンガルー 25K
- Mr. DOvsユニコン20K
- 〃 ワイルドライド 20K
- 五月陣戦 15K
- ポンピングワールド 3K
- ニューシグザグ 10K
- ポトポト 5K
- —珍品・逸品—
- シルバーランド 58K
- ペラちゃん 58K
- バーディ 35K
- キャプテンスタントマン38K
- ポレンチ 38K

麻雀 格安在庫多数有り

ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル(ハーネス付)は、6K

アイドル麻雀放送局, ファンクラブ夏物語, 個人教授, 麻雀フライデー, ビタミンC, ズームイン, 大魔界雀師, 麻雀革命, 放浪記 虎, カメラ小僧, 麻雀大予言, ねるとん紳士団, 禁じられた遊び, 各2K

プリンセスリーグ, 早くやってよ, 麻雀学園, 七次元の妖精, グッと麻雀, とっても麻雀, 熱血グランプリギャル, 各4K

トリプルウォーズ, トリプルウォーズ2, 麻雀コミック劇場, クラブ90, 麻雀 女学園, 恋生活, 爆発純情伝, 沈黙の聖域、実験ラブストーリー、クリニック 各8K

- 舞妓花 6K
- 華をやらねば 6K
- Sリアル III 25K
- 〃 IV 30K
- バニラシンドローム 25K
- ファイナルロマンス 25K
- スーパー0禁版 25K
- スーチーパイ 15K

◇◇◇◇◇◇

・スペースストレンジャー(豊栄) モノクロ ビデオ出力 35K

大型機の迫力が家庭で

ダライアス(3画面)		38K◎
ダライアス II(3〃)		25K◎
アフターバーナー II	(a)	28K
ギャラクシーフォースII	(a)	48K◎
サンダーブレード	(a)	28K
バトルシャーク		12K
ウェック ルマン	(a)	15K
エンフォース		10K
W. G. P.		8K
アウトラン	(a)	48K
レール チェイス	(a)	48K◎
パワードリフト	(a)	48K◎
ラッド ラリー		28K
アクアジャック		10K
ギャラクティックストーム		98K◎
ナイトストライカー		98K◎
スーパーハングオン	(a)	28K
スーパーモナコGP	(a)	20K
ダライアスII(2画面)		20K
ウォーリアブレイド(〃)		28K

各TV出力の切替えスイッチ(3画面の1つを出力) TVは、1台でOK! 3台も可 画面切替えハーネス付

COMBO AV 専用ハーネス 付

他社のコントロールBOXでもプレイできますが、ハーネス、音声アンプ等、2K～5K増しとなります

画面切替えハーネス付 COMBOAVの3トリガーを押すごとに画面が変わります、操作性抜群(TVは1台でOK) 2台も可

御注意 ◎印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります。(a)の表示はコンボ以外では音声アンプが必要。(+3K) 他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは2K増しです

他社のコントロールBOXにも対応

全商品消費税込みですサービスカードで5%～8%の割引

在庫確認は必ずして下さい。 通販の場合は、①現金書留 ②代引宅配便(ペリカン便)があります。 代引便利用の場合、代引手数料が1K加算されます。送料は1万円未満の注文のみ1K。1万円 以上は不要。 サービスカードの発行は10Kで¥500(1点) 以降 5K増す毎に¥500(1点)が、加算されます (中古基板に限定、新品、サービス品は別途となります)

※COMBO AV専用の中間ハーネスは2Kです。

分割払い(頭金なし)始めました 提携・オリコ

詳細はお問合わせ下さい。 **基板高価買入**

COMBO AVを御買上の方に、ゲーム基板+JAMMAハーネスをサービス (ゲーム基板の種類は指定できません)

定休日 日曜日(祭日は営業します)

★初心者大歓迎★ これから基板を始めたい方に詳しい資料を差し上げます。80円切手2枚同封の上、お申込下さい。SHOPでは、展示説明もしています。お気軽にご来店ください。

店頭掲示中……リスト以外にも豊富に取揃えてあります。

12トリガーボタン(ストII対応!)

機能性重視、新設計。
人間工学に基づいて設計された最もシンプルで、最も堅固なマシン。

12ボタン全てオートトリガー可。30発/秒(MAX)の比類なき最速トリガー。

キョーワの自信作

水平パネルのCOMBO AV!!

1ヵ年保証のCOMBO AV!!

自信を持ってお勧めします。

中古基板情報はFAXで!24時間OK!

CYC-NET情報FAX

●操作方法●

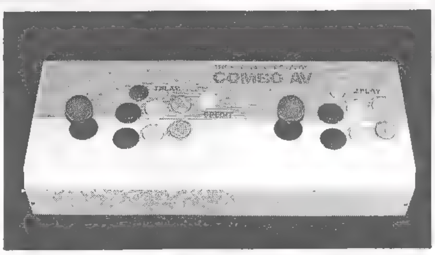
1. FAXの受話器をとってください。
2. 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3. 60110の番号と#を押してください。
4. ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5. FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX="COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備 (本体保証1ヶ年)

COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)

- ◆2・4・8方向切換付ジョイスティック(ループレバー、センサー取付可)
- ◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウント&ステレオ、TV、ラシカセ、ヘッドフォン接続可。録音もOK!!
- ◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
- ◆全スイッチ、ジョイスティック、電源出力のチェック機能(発光タイオート表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
- ◆S端子、VIDEO、RFに対応する高性能ヒテオコンハータ使用 ヒテオ録画もOK!!
- ◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
- ◆タテ、ヨコ画面のコントロール制御の切換(コロンフスの卵参照)
- ◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置 コンティニューかとてもし易くなりました。



満足のいく性能で安心価格 全て接続ケーブル付

"コンボAV" ストII仕様(12ボタン)
- ●Vタイプ(S端子、ビデオ対応)……¥30,000
- ●Rタイプ(RGB15又は21ピン対応)……¥28,000
- ●VRタイプ(上記両方対応)……¥33,000

※パソコン用モニター(15kHz対応のみ、400ライン専用は不可)も使用できます。
※シンクセパレーター(2,000円増)を使用すればKD862、863等も高画質でゲームがプレイできます。



〒141 東京都品川区大崎1-20-16 ☎03-3490-5201(代)

新型コンボAV発売中!!

機能性重視

本体価格 ¥25,000

1年間保証

ホットな最新情報(在庫表)は80円切手2枚同封の上右記へ!

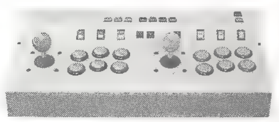
(株)キョーワ インターナショナル

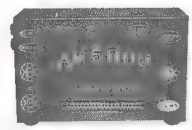
〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号(東京都品川区大崎1-20-16)

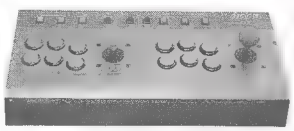
在庫確認、代引注文その他質問なんでも

TEL.03-3490-5201(代) FAX.03-5496-1047

Yellow-Bag 基板販売・買取り・コントロールBOX・各種パーツ…etc.

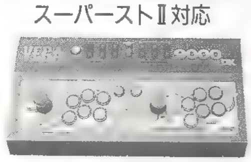
PANA TWIN

¥38,000

シグマAV-5000

¥26,000

PANA CUSTOM

¥34,000

シグマ-8000TB


¥15,800

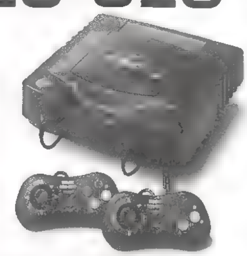
VEGA 9000DX
スーパーストII対応

¥53,000

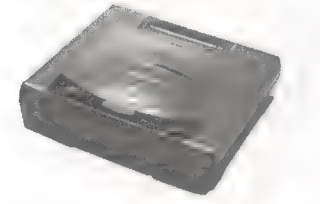
基板修理やってます。くわしくはTELにて!

NEO GEO新作ソフト予約受付中


レーザーディスクの買い取りをします!
特撮・アニメのレーザーディスク、高価買い取りをします（ボックスものは特に高いよっ！）。

レーザーディスク買い取り専用TEL
075-343-4860
（受付時間　12:00〜20:00）

NEO-GEO CD

（本体価格）
TELにて特価

SEGA SATURN

バーチャファイター付
特価

[家庭用ゲームソフト 中古基板買い取りします!]
特に家庭用ネオジオソフト・スーパーファミコンソフト高価買い取りします。基板は古いものから新しいものまで一枚からでも買い取りします。価格は変動します。必ず☎で確認してから送ってください。

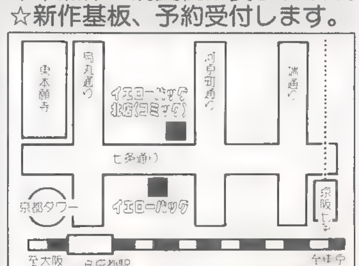
[中古基板・家庭用ゲームソフト販売します!]
在庫確認は☎で、詳しいリストは80円切手２枚同封の上、下記まで請求してください。
御注文方法…在庫確認の上現金書留で御入金くださるか、安全便利な代金引換システムを御利用ください（３時までに申し込んでいただければ一部地域を除き翌日に届きます)。コントロールボックスから基板・パーツ・家庭用ゲームまで取り扱っています。

イエローバッグ基板情報 FAXサービス利用方法
下記の内一番近いBOXセンターにダイヤルしてください(情報料は無料です)。

東京	03-3940-6000	大阪	06-455-6000
名古屋	052-453-6000	福岡	092-482-6000
札幌	011-210-6000	仙台	022-268-6000
広島	082-223-6000		

案内「こちらはファクシミリ情報BOXセンターです。ボックス番号を押して最後に＃を押してください」
➡５６７８９０＃
案内「あなたのＦＡＸ番号を市街局番から押して最後に＃を押してください」
➡□□□□□□□□□□□＃
案内「ご指定のＦＡＸにお送りいたしますので、電話を切ってしばらくお待ちください」

イエローバッグ
TEL 075-343-4860
FAX 075-344-0515
〒600 京都市下京区七条河原町西入南側 ＫＳビル１Ｆ
営業時間　12:00〜20:00
年中無休　消費税は要りません。
☆新作基板、予約受付します。



マニアにうれしい アーケード基板ショップ 初心者にやさしい

ストリートファイターZERO
ザ・キングオブファイターズ'95
販売中

カプコン
- ストリートファイターZERO 特価
- ヴァンパイアハンター 特価
- ヴァンパイアハンター（ロム） 特価
- サイバーボッツ 特価
- ストリートファイター ザ・ムービー 特価
- X-MEN 特価
- パワードギア 特価
- スーパーマッスルボマー 特価
- ヴァンパイア 特価
- エイリアンVSプレデター 特価
- スーパーストⅡX 特価
- ダンジョンズ&ドラゴンズ 特価
- スーパーストⅡX（ロム） 5,000
- CPシステムマザー 特価
- ウィロー 75,000
- ストライダー飛竜 60,000
- U.S.ネイビー 28,000
- マジックソード 25,000
- ザキングオブドラゴンズ 18,000
- ロストワールド（P付） 128,000
- ストリートファイター 15,000
- ストⅡダッシュ 7,000
- ストⅡダッシュターボ 10,000
- 魔界村 20,000
- 戦場の狼Ⅱ 12,000
- アレスの翼 20,000
- バルガス 10,000
- 闘いの挽歌 28,000
- ブラックドラゴン 22,000
- 虎への道 7,000

NEO GEO業務用
- MV-1FZ（NEO GEOマザー） 特価
- MV-1（〃） 特価
- 風雲黙示録 特価
- 餓狼伝説3 特価
- ダブルドラゴン 特価
- ギャラクシーファイト 特価
- クイズキングオブファイターズ 特価
- 真サムライスピリッツ 5,000
- ザ・キングオブファイターズ'94 12,000
- ファイトフィーバー 12,000
- 痛快GAN GAN行進曲 8,000
- ソニックウイングス2 8,000
- ぐるりん 3,000
- 雀神伝説 18,000
- トップハンター 15,000
- ビューポイント 15,000
- 餓狼伝説スペシャル 3,000
- ラストリゾート 7,000
- ASO2 5,000
- クロススウォード 4,000
- 得点王 3,000
- フライングパワーディスク（中古） 7,000
- フライングパワーディスク（新品） 8,000

他ほぼ全機種在庫有

ナムコ
- マッハブレイカーズ 特価
- アウトフォクシーズ 特価
- ニューマンアスレチック 15,000
- ネビュラスレイ 18,000
- グレートスラッガーズ 3,000
- コズモギャングザパズル 3,000
- エメラルディア 4,000
- コズモギャングザビデオ 15,000
- ギャラガ'88 30,000
- スプラッターハウス 35,000
- バーニングフォース 28,000
- ドラゴンセイバー 28,000
- ワルキューレの伝説 70,000
- スーパーワールドコート 8,000
- ギャラガ 18,000
- ボスコニアン 45,000
- バックランド 45,000
- リブルラブル 40,000
- バラデューク 30,000
- ドラゴンバスター 38,000
- ワンダーモモ 58,000

コナミ
- ツインビーヤッホー！ 特価
- 極上パロディウス！ 特価
- スラムダンク 特価
- XEXEX 32,000
- ライフフォース 40,000
- ガイアポリス 22,000
- スーパー魂斗羅 38,000
- マーシャルチャンピオン 15,000
- 魂斗羅 8,000
- ブーヤン 25,000
- グリーンベレー 7,000
- 特殊部隊ジャッカル 15,000
- クライムファイターズ 10,000
- Mr.五右衛門 8,000
- ローラーゲームス 6,000
- ザ・シンプソンズ 15,000
- クォース 3,000
- ジャイラス（海外） 10,000
- イーアルカンフー 10,000
- ハイパーオリンピック 10,000

タイトー
- ダライアス外伝 特価
- バブルシンフォニー 特価
- カイザーナックル 特価
- スラップショット 10,000
- ラスタンサーガ 20,000
- ラスタンサーガ2 8,000
- 龍神 15,000
- スーパーマン 12,000
- 黄金の城 35,000
- 達人 6,000
- ツインイーグル 12,000
- ハレーズコメット 15,000
- ワードナの森 5,000
- あしたのジョー 3,000
- ファイティングホーク 5,000
- 火激 3,000
- クライムシティ 10,000

セガ
- バーチャファイター2（筐体） 特価
- バーチャファイター2（基板・即起動可） 特価
- バーチャファイター（基板・即起動可） 特価
- イチダントアール 特価
- タントアール 5,000
- ポトポト 3,000
- コラムス 5,000
- スタックコラムス 3,000
- サンダーフォースAC 12,000
- シャドーダンサー 10,000
- ムーンウォーカー 10,000
- アッポー 13,000
- ゲイングランド 55,000
- コットン 18,000
- バーニングライバル 20,000
- ずんずん教の野望 10,000
- ドラゴンボールZ 25,000

データイースト
- ダークシール 12,000
- チェルノブ 25,000
- 魔境戦士 5,000
- アクトフェンサー 7,000

アトラス
- 首領蜂 特価
- 豪血寺一族2 特価
- 豪血寺一族 6,000
- ブレイゾン 3,000
- おいしいパズルはいりませんか 3,000
- オマイガァー 3,000

バンプレスト
- 美少女戦士セーラームーン 特価
- ウルトラ警備隊 特価
- 機動戦士ガンダムEX-REVUE 特価
- マクロス 15,000
- ウルトラマン 3,000
- SDガンダムサイコサラマンダ 5,000
- マルチメイトテニス 3,000

東亜プラン
- バツグン 40,000
- バツグン（ショーVer.ロム） 10,000
- フィグゼイド 8,000
- V－V 8,000
- フーピー 5,000

テクモ
- ガズラー 20,000
- スイマー 30,000
- ジェミニウイング 10,000
- アルゴスの戦士 18,000
- 雷電 18,000
- シルクワーム 6,000
- ガンネイル 15,000
- ハチャメチャファイター 10,000
- ボンジャックツイン 15,000

ビデオシステム
- ソニックウイングス 10,000
- 闘神ブレイザー 6,000
- ウェルトリス 7,000
- ハットリス 3,000
- 爆烈クラッシュレース 18,000
- スーパーバレーボール'91 5,000
- ラビオレプス 18,000

サッカーPCB
- Vシュートサッカー 特価
- Vゴールサッカー 特価
- ザ・Jリーグ1994 特価
- プレミアサッカー 20,000
- ワールドカップ'94 10,000
- ハットトリックヒーロー'93 10,000

その他
- 雷電Ⅱ 特価
- 雷電DX 特価
- 疾風魔法大作戦 20,000
- 魔法大作戦 25,000
- ダブルウイングス 15,000
- ファンタズム 5,000
- ビッグストライカー 3,000
- ぶたさん 30,000
- ウォーオブエアロ 10,000
- ガルメデス 2,000
- アースジョーカー 5,000
- NOVA－2001 28,000
- オメガファイター 8,000
- ハイパーデュエル 15,000

クイズ
- 熱闘！激闘！クイズ島 2,000
- 爆裂クイズ魔Q大冒険 2,000
- クイズ世界はSHOW byショーバイ!! 2,000
- クイズクレヨンしんちゃん 2,000
- クイズクレヨンしんちゃんオラと遊ぼ 2,000
- クイズTV合衆国Q&Q 1,000
- クイズアテナのハテナ？ 2,000
- クイズ学問のススメ 3,000
- ゆうゆのクイズでGO！GO！（サブ） 500
- キース&ルーシー 15,000

麻雀
- ファイナルロマンス 特価
- ファイナルロマンス2 特価
- スーパーリアル麻雀PⅣ 特価



トライ オリジナルキャラクター

- スーパーリアル麻雀PV 特価
- プリティセーラー18禁 特価
- プリティセーラー2 特価
- アイドル雀士スーチーパイ 特価
- アイドル雀士スーチーパイ2 特価
- プロ麻雀極 10,000
- プリンセスリーグ 8,000
- ねるとん麻雀 3,000
- 麻雀大予言 3,000
- 華弥生 5,000

他多数在庫有り

下取りコーナー
- バーチャファイター 相談
- バーチャファイター2 相談

（貴方の部屋まで引取りに行きます）

- ヴァンパイアハンター 相談
- X-MEN 相談
- スーパーストⅡX 相談
- ヴァンパイア 相談
- エイリアンVSプレデター 相談
- ダンジョンズ&ドラゴンズ 相談
- ライフフォース 28,000
- 沙羅曼蛇 23,000
- グラディウスⅡ 20,000
- グラディウスⅢ 20,000
- XEXEX 20,000
- ウルフファング 相談
- サイコソルジャー 相談
- 悪魔城ドラキュラ 相談
- ドルアーガの塔 相談
- ザ・キングオブファイターズ'94 相談
- アイドル雀士スーチーパイ 相談
- プリティセーラー18禁 相談

その他なんでも可

MVS-U4(基板付) ¥140,000



ストⅡパネルも可

18インチハンドメイドモニター



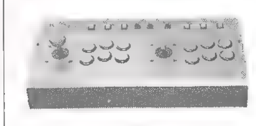
新品¥68,000 中古¥46,000
コントローラー（1P）（8ボタンタイプ）電源・ハーネス 付¥98,000
ストⅡタイプ ¥70,000
別売コントローラー(重り付) ¥10,000
コントローラーは4本まで取付可能

シグマ電子



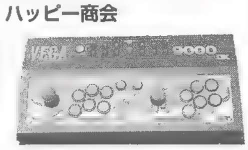
AV-5000 ¥26,000

KIC



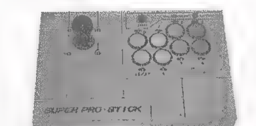
PANACUSTOM ¥34,000

ハッピー商会



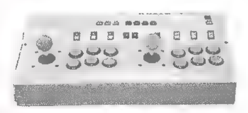
VEGA-9000DX ¥53,000

シグマ電子



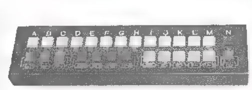
Σ-8000 ¥15,800

KIC



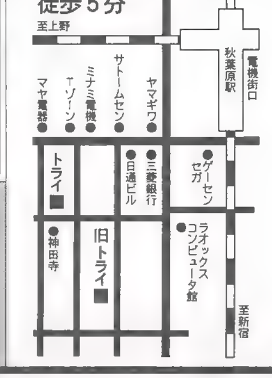
PANA TWIN ¥38,000

麻雀パネル



どのコントロールBOXにも取付可 ¥7,000

徒歩5分



株式会社 トライ

住所 〒101 千代田区外神田3-10-5イサミヤ第3ビル2階
営業時間：10〜7時30分 日曜日は11〜6時 年中無休
TEL.03-5295-0667 FAX.03-5295-1958
当社からコントロールBOXをお買い上げいただいた方には基板の割引をいたします。
お支払は現金書留またはヤマトコレクトサービス(商品代引き)をご利用ください。
日本信販クレジット取扱中『カードのない方は日本信販トライカードでらくらくショッピング』トライメンバーズカード入会申し込み受付中

思ひ出のスウィートノイズ(?)

DISC BOX

今号の新作情報

TWINBEE KARAOKE PARADISE



1995年7月5日発売
キングレコード
CD：KICA-7663
価格：¥2500（税込み）

ツインビーのオリジナルカラオケがついに発売される！このCDには、ツインビーのボーカルシリーズである「ツインビーPARADISE 熱唱！ボーカルバトル編」「しあわせの楽園／ウインビー」「ツインビーPARADISE2 熱唱！激唱！爆唱！編」より、マリ子さん、へきるさん、山口勝平氏などの人気声優が歌ったカラオケが収録されているのだ！楽譜のブックレットも付いているぞ。

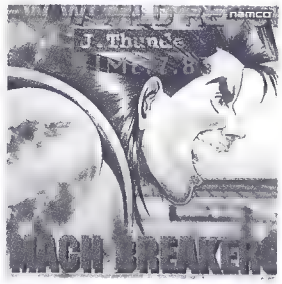
ナムコゲームサウンドエクスプレスVol.20 アウトフォクシーズ



1995年6月21日発売
ビクターエンタテインメント
CD：VICL-15042
価格：¥1500（税込み）

新しいタイプの対戦格闘？ゲームであるこのゲーム。演出に力を入れたタイプであったが、その演出に欠かせなかったのが、そのバックに流れていたVGMである。爆風やら乗り物の音がちょっと強かったため、はっきりとサウンドを聴けなかった人にこのCDをオススメしたい。SEのない中で聴くこのゲームのサウンドもまたいい。収録されているのはオリジナルのもの。全部で16曲入っている。

ナムコゲームサウンドエクスプレスVol.19 マッハブレイカーズ



1995年6月21日発売
ビクターエンタテインメント
CD：VICL-15041
価格：¥1500（税込み）

4人同時プレイ可能、超過激運動会ゲームの第2弾であるこのゲーム！さらにその過激さは増し、そのタイトルネームに恥じないものとなった。そのゲームを最高の気分にさせてくれる1つにノリのいいサウンドがある。そのサウンドは各種目に存在し、プレイ人数、キャラ等でも変化。またサウンド以外は、キャラクターの声などもしっかり収録。その数に圧倒されそうだが、アレンジももちろん収録している。



ずるずる

VGMのCDってしっかり発売されているんだろうなあと思っていたら、エースドライバーとサイバーコマンドがない！どういうこと？ビクターさん！忘れちゃあ困りますがな！と一応言っておくとして、6月からは室内スキー場ザウスに通っているわけだが、土日はいっぱい状態！午前中3時間が勝負やね。お金は有効に使わにゃあ損！

TOP10 5/16～5/31㋘屋内神田店集計分

	順位	前回	ポイント	タイトル	発売元	商品番号	価格
CDトップ10	1位	-	378	ヴァンパイアハンター	SM	SRCL-3197～8	3200円
	2位	2	72	バーチャファイター2	TE	TYCY-5410	2000円
	3位	-	34	エアーコンバット22	VE	VICL-15040	1500円
	4位	5	31	ダライアス外伝	PC	PCCB-166	2000円
	4位	-	31	ツインビーパラダイス2 Vol.6	KR	KICA-7660	2800円
	6位	-	27	愛・超兄貴	TE	TYCY-5437	2800円
	7位	1	21	餓狼伝説3	PC	PCCB-179	1500円
	7位	-	21	ストリートファイター　サントラ	PC	PCCY-748	2300円
	7位	-	21	メタルブラック	PC	PCCB-79	1500円
	10位	9	17	レイフォース	PC	PCCB-153	2000円
ビデオトップ10	1位	1	322	バーチャファイター2	SS	GV-15	4800円
	2位	-	82	V・Hダークストーカーズバトル	SS	GV-16	5800円
	3位	-	17	レイフォース	PC	PCVP-11662	4800円
	4位	3	10	鉄拳	VE	VIVL-147	4900円
	4位	10	10	スーパーストリートファイターⅡX	SS	GV-9	7000円
	6位	4	8	真サムライスピリッツ	SS	GV-14	4800円
	6位	-	8	ドラグーン/ゾルギア	VE	VIVL-144	5800円
	8位	2	6	バーチャファイター　エターナルバトル	TE	TYVY-5006	4800円
	8位	4	6	ヴァンパイア	SS	GV-12	6800円
	8位	-	6	餓狼伝説	PC	PCVE-50309	4800円

KR：キングレコード　SS：新声社　SM：ソニー・ミュージックエンタテインメント
TE：東芝EMI VE：ビクターエンタテインメント　PC：ポニーキャニオン

CD&ビデオトップ10

CD編

2枚組で登場のVHがトップ。とりあえず新作ープ安定して強いVF2。さすがと言いたいのがエアコン22。ナムコ強し。
愛・超兄貴が6位に！ひょっとしたら長居するかも…。
タイトー系のCDがまた復活。次世代機での登場間近！

ビデオ編

弱くなることなく1位をキープしたVF2。まだまだこのパワーは続きそうだ。
新作でVHの大会ビデオが入っている。緊張感がいい。
レイフォースが3位？これには本当にビックリ。名作！
近々VHのビデオが出るが、はたして1位を取れるか…。

今号のオススメタイトル

CDは、タイトー3画面筐体の記念すべき第1作と言えば、そう、ダライアスだ。
このゲームが出る頃はまだライターでなかった私は、よくロケテストを探したりしていた。ロケテストで初めて見つけたとき、何にビックリしたかというと、3画面のスゴサよりも、音響のスゴサにビックリした。思わず手持ちの録音できるウォークマンで録音してしまった。でもまだ1面の曲しかなかったけどね。


ダライアス（PC）

ビデオは、ゲームではないが、異色のビデオとして見てほしい、実写版「未来忍者」（ナムコ）である。
一風変わった時代劇感覚のSFもの。一応ゲームのイメージも持っているが、形だけと考えてみたほうがすんなり入れると思う。
気になる映像は、特撮中心。そこにナムコのセンスが入り、いい味を出している。
ゲーム版のほうも少し入っているとよりよかったのに。



未来忍者（PC）

GAMEST PRESENTS
松本梨香の
ゲーマーズナイト

毎週土曜日オンエア中！
TBS(954) 25:00〜25:30
CBC(1053)24:00〜24:30
ABC(1314)23:05〜23:35

どうだいみんな、毎週土曜日深夜はちゃんとラジオの前にスタンバっているかな？
日に日に大人への階段を駆け上っていく梨香姉を見るにつけ、複雑な思いの俺です。

500名プレゼントクイズ第3問

○今回のゲーメストの表紙のゲームは何でしょう？
○この「ゲーマーズナイト」は何ページ目にあるでしょう？
○このページに〝梨香〟というコトバは何個使われているでしょう？

500名プレゼントクイズとはッ!?

今号からゲーメストを読み始めた人、もしくは6月17日と24日の放送を聴き逃した困ったちゃんには、このクイズの意味が分からないかも知れないね。一応説明せねば。

これはラジオのゲーマーズナイトと雑誌ゲーメストとのある種の連動企画で、番組とこのコーナーで合わせて3問出題される問題にすべて答えると、500名にすんばらしい賞品があたるう〜っというもの。

すでに1問目と2問目は番組で発表済みだ。もしも聴き逃したならば、聴いたお友達をソッコーで探そう！



スゴすぎる！何と賞品は500名に当たるのだぁ！

ラジオでの2問、そしてゲーメストでの1問、計3問出題された問題にすべて答え、全問正解した人には抽選で次のものがあたるぞ。

■サターン
■プレイステーション
■ネオジオCD
■PC-FX
■3DO
（これらはすべて番組スタッフサイン入り）
■テリー革ジャンパー
（本革使用の高級品！）
■ゲーメストオリジナルTシャツ
■ゲーメストオリジナルテレカ
■ヴァンパイアハンターキーホルダー



応募要項

○宛先
〒107-06
TBSラジオ
「松本梨香のゲーマーズナイト 500名プレゼントクイズ係」

○締め切り
7月7日（消印有効）

○当選者発表
ラジオ番組及び、8月30日発売のゲーメスト、当コーナーにて行います。

〈おわび〉前号の当コーナーにて、『6月17日、6月24日、7月1日オンエア番組と、6月30日売りのゲーメストで計4問問題を出す』という告知がありましたが、これは**計3問の誤りです**。7月1日の番組では問題は出されません。ご注意ください。

〒107-06
TBSラジオ
「松本梨香のゲーマーズナイト」係

〒101
東京都千代田区内神田1-11-4
藤吉ビル新声社　ゲーメスト
「松本梨香のゲーマーズナイト」係

締め切り	7月30日
ハガキ	160ページ
発表	10月15日号

今回のプレゼントは、多少締め切りに例外があるから注意してね。あとはいつもどおり、欲しい品物の番号と名前をひとつだけアンケートハガキに記入して送ってください。

1 ゲーメスト提供

プレイステーション本体 2名様



今話題沸騰の新世代ゲーム機のひとつ、プレイステーションを2名にプレゼント。これから話題のソフトもどんどん出てくるから、手に入れるなら今だよね。

2 コナミ提供

SFCソフト「実況パワフルプロ野球2」 1名様



リアルな実況で大人気の野球ゲーム。それが実況パワフルプロ野球。キャラがかわいいからといってあなどってはいけない。けっこうバーチャルな野球ゲームなのだ。新しい機能も加わって、前作とはひと味もふた味も違う。やっぱり観戦モードがおススメかな。

3 キングレコード提供

ドラマCD「ぽっぷるメイル パラダイス」声優色紙 3名様

人気アクションロールプレイングゲーム「ぽっぷるメイル」がラジオドラマで登場！6月10日～7月1日にTBSラジオとKBS京都で放送中！そんなことはとっくに知ってるよーという人はよし。今知った人は8月23日のCD発売を待とう。放送された全4話のほかにおまけもついているとのこと。これはみんな買わなきゃね。しかもドラマで出演した声優陣が、みんなのために寄せ書き色紙を提供してくれたぞ。かわいいイラストもついているよ！



4 メディアボックス提供

映画「ハイランダー3」試写会チケット 10組20名様

今年の8月から公開になる注目のSFXアドベンチャー・ムービー。それが「ハイランダー3」だ。主人公マクラウド役は、前作・前々作を観た人にはおなじみのクリストファー・ランバート。監督には話題の新鋭アンディ・モラハンと、期待大のラインナップ！少しでも早く観たい～、という人のために今回は特別プレゼント。公開前8月4日に行われる試写会に10組20名様をご招待！このプレゼントだけは、締め切りが7月15日になるので注意してね。なお、発表は発送をもってかえさせていただきます。

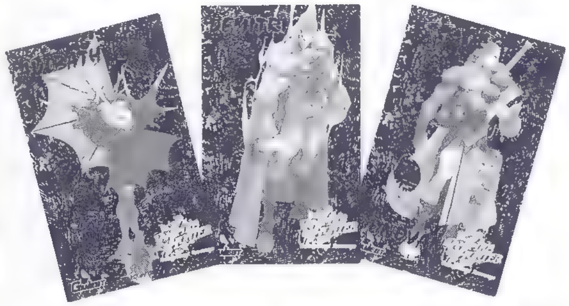


7月30日号プレゼント

⑤ 読者サービス部提供
「ヴァンパイアハンター」テレカセット　3セット各5名様



Aセット



Bセット

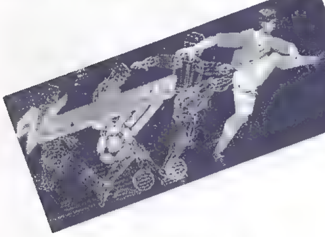


Cセット

大人気の対戦格闘ゲームヴァンパイアハンターの㋘屋特製テレカを3枚セットで3種類。各5名様にプレゼント。どのセットがいいかも記入して応募してね。

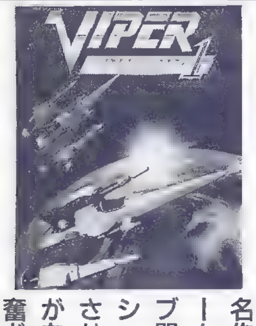
A. モリガン・フェリシア・レイレイ
B. デミトリ・オルバス・ドノヴァン
C. ビクトル・アナカリス・サスカッチ

⑥ セガ提供
「バーチャストライカー」ステッカー　5名様



かのAM2研が、あらたなるバーチャワールドを作った。本誌でもたびたび紹介してきたリアルなサッカーゲーム、バーチャストライカーの、カッコイイステッカーを5名様にプレゼントするぞ！これは保存ものだね。

⑦ セイブ開発提供
「バイパーフェイズワン」ポスター　10名様



雷電シリーズという名作シューティングゲームの産みの親、セイブ開発がまたも迫力のシューティングを誕生させた！このポスターがあれば、ゲームの興奮がたちまち君の部屋に！

プレゼント当選者発表

4月30日号プレゼント当選者発表

スピードキング特大パネル
三浦りょう君（滋賀県）

マッハブレイカーズポップ他
幅田周太郎君（北海道）
稲垣正逸君（東京都）
村田晴司君（東京都）
丸山正二郎君（愛知県）
西垣一貴君（大阪府）

ねこ貯ん時計
高橋善照君（埼玉県）
大木悟君（埼玉県）
細沼慎一郎君（埼玉県）
横山裕輔君（千葉県）
小名木佳生君（千葉県）
畠山夢さん（千葉県）
中村経子さん（神奈川県）
田中勉君（長野県）
福重信市君（滋賀県）
天満達哉君（岐阜県）
他10名

水滸演武ポスター＆チラシ
加藤忍君（山形県）
浅田啓子さん（埼玉県）
加藤純子さん（神奈川県）
保科彰宏君（長野県）
渡辺清史君（新潟県）
渡辺清美さん（岐阜県）
山本剛一君（愛知県）
久保精志君（広島県）
山辺清隆君（福岡県）
比嘉博樹君（沖縄県）

セガパンフレットセット
佐々木佐千子さん（青森県）
小谷理子さん（埼玉県）
村山瑞人君（千葉県）
池田健君（東京都）
中宿まみさん（神奈川県）
大水はつみさん（福井県）
田口雄也君（岐阜県）
星島精吾君（奈良県）
青山寛史君（福岡県）
藤本信太郎君（福岡県）

カプコンパンフレットセット
戸賀沢祐一君（北海道）
田村栄司君（青森県）
石垣浩太郎君（宮城県）
増井茂樹君（埼玉県）
鈴木孝徳君（千葉県）
佐渡秀樹君（神奈川県）
久保田愛子さん（静岡県）
茅間良児君（静岡県）
東晃司君（京都府）
平松利夫君（大阪府）
谷口壽一君（大阪府）
門脇美恵子さん（大阪府）
川原文子さん（大阪府）
西内英君（奈良県）
佐伯由美さん（大分県）
他10名

SNKパンフレット
河合陽平君（石川県）
川村勝美君（愛知県）
伊藤久仁彦君（京都府）
後藤圭介君（大阪府）
板倉総司君（奈良県）

ジャレコパンフレット
尾崎俊史君（新潟県）
島原陽子さん（和歌山県）
黒田善文君（岡山県）
寺岡満明君（山口県）
岡山真助君（高知県）
他5名

ファイナルロマンス2チラシ
倉本恭裕君（北海道）
大森知明君（青森県）
橋本孝弘君（岩手県）
仲澤真一君（千葉県）
佐藤健君（神奈川県）
深沢修見君（山梨県）
岡本浩司君（岐阜県）
三杉貴紀君（三重県）
本多忠美君（京都府）
中山禎二君（高知県）

麻雀同級生チラシ
舟見光人君（北海道）
阿部寿至君（北海道）
福井康仁君（北海道）
斎藤純一君（福島県）
山元崇広君（茨城県）
西井喜一郎君（群馬県）
光永浩司君（東京都）
松田憲治君（東京都）
芦原弘晃君（東京都）
笠原和紀君（神奈川県）
松野克樹君（石川県）
三島宏昭君（岐阜県）
鈴木仁君（愛知県）
佐藤智哉君（大阪府）
白井康二君（兵庫県）
他15名

サン電子パンフレット
武田哲郎君（栃木県）
植田里美君（三重県）
織田和昭君（京都府）
渡辺啓君（岡山県）
鮎原美智子さん（佐賀県）

タイトーパンフレット
佐藤義裕君（青森県）
山口貞昭君（岩手県）
井出友希君（宮城県）
内野晴基君（山形県）
飯田勝章君（茨城県）
宮野智映子さん（茨城県）
菅野真一君（埼玉県）
細田正臣君（埼玉県）
津田哲夫君（埼玉県）
浜田洋平君（千葉県）
金城明君（千葉県）
関口悦一君（千葉県）
小林けんたろう君（千葉県）
藤田達郎君（神奈川県）
岡野亮太君（神奈川県）
平野健司君（神奈川県）
小野誠君（神奈川県）
土田欣之君（新潟県）
藤沼正平君（静岡県）
村上哲也君（愛知県）
他20名

ヒューマンパンフレット
滝川左千夫君（宮城県）
越後晋君（秋田県）
神田雄介君（茨城県）
他7名

シグマパンフレット
萩谷亮輔君（茨城県）
柿崎貴之君（埼玉県）
野本和男君（千葉県）
金子政男君（千葉県）
広瀬紘一君（東京都）
他5名

ツインビーヤッホーチラシ
外山辰俊君（千葉県）
木内直城君（長野県）
酒井隆行君（奈良県）

4月15日号プレゼント当選者発表

1 セガラリーパンフセット
石橋涼子さん（宮城県）
佐藤敏郎君（埼玉県）
高畑幸弘君（東京都）
藤井栄司君（東京都）
丹沢晃一君（東京都）
山内淳嗣君（神奈川県）
溝睦隆君（山梨県）
鈴木敏之君（愛知県）
篠田隆博君（鳥取県）
川名康平君（山口県）

2 ねこ貯ん時計
木村知美さん（北海道）
興野由香君（茨城県）
小谷理子さん（埼玉県）
鈴木清一君（千葉県）
小林賢太郎君（千葉県）
五月女智昭君（千葉県）
坪井裕樹君（東京都）
阿草祐己君（神奈川県）
川田博美さん（岐阜県）
亀山康子さん（静岡県）
安藤誠君（愛知県）
織田和明君（京都府）
中澤宏君（京都府）
矢倉教彰君（大阪府）
杉山勉君（大阪府）
梶良太君（兵庫県）

3 ウルトラ警備隊ポスター
荒木久暢君（兵庫県）
徳永勝久君（奈良県）
丹生谷ひろみさん（愛媛県）
藤井友紀子さん（福岡県）

4 カプコンAOUセット
榊洋次君（千葉県）
美作康司郎君（神奈川県）
堀川豊君（静岡県）
源純也君（愛知県）
沢田佳美さん（京都府）
瀬川篤紀君（大阪府）
保坂秋幸君（大阪府）
安井章一郎君（兵庫県）
道中努君（岡山県）
川波武君（山口県）

5 ダブドラポスター＆マグ
高橋義英君（青森県）
牧野裕治君（福島県）
中島朝香さん（埼玉県）
林彩子さん（東京都）
竹本郁馬君（神奈川県）
今大輔君（愛知県）
吉田祐君（愛知県）
伊藤久仁彦君（京都府）
山川健太郎君（広島県）
中島寛郎君（福岡県）
夏伐由佳さん（北海道）

6 コンパネ・コンボAV
清野淳君（北海道）
山内成晃君（福島県）
鈴木康之君（群馬県）
小池哲平君（千葉県）
稲垣正逸君（東京都）
出口研君（神奈川県）
佐野友祐君（福井県）
小川智也君（愛知県）
池田早人君（滋賀県）
岩田信一君（宮城県）
今村幸裕君（石川県）

7－① 基板ストⅡターボ
三岩将男君（奈良県）

7－② 基板コズモギャング
吉田卓朗君（埼玉県）

7－③ 基板イメージファイト
山口晃市君（広島県）

7－④ 基板ギャロップ
濱田健裕君（長崎県）

7－⑤ 基板スラップファイト
田坂徳幸君（愛知県）

7－⑥ 基板ブレイゾン
井川雅弘君（神奈川県）

7－⑦ 基板ピットファイター
大岩裕明君（大阪府）

7－⑧ 基板スーパーバレー91
長澤義法君（宮城県）

すばらしい本屋さん112軒

グレート本屋さんリスト　ゲーメストバックナンバー常備店

北海道地方

●旭川富貴堂本店
北海道旭川市3条通8丁目右2
☎0166-26-6100

東北地方

●ブックスオオトリ仙台店
宮城県仙台市青葉区中央1-7-1
☎022-261-2461
●BOOK SHOP　ますや
岩手県久慈市中町2-5　ダイエー内
☎0194-53-0908
●ブックスコロナ
秋田県秋田市桜1-12-8
☎0188-33-3105

関東地方

●好文堂芸夢コミューズメント
栃木県真岡市台町4165-2
☎0285-82-2061
●A TO Z
栃木県小山市小山469-1
☎0285-28-3511
●アルファースポット
群馬県太田市石原473-1
☎0276-46-8836
●ブックスナカザト
茨城県結城市国府町553
☎0296-33-3220
●コミックトレイン
千葉県千葉市稲毛区弥生町2-21
ポップスクェアにしちば1F
☎043-255-6281
●ブックプラザみしま
千葉県習志野市大久保1-20-24
塚本ビル1F
☎0474-93-4939
●文教堂書店市原店
千葉県市原市東五所6-12
☎0436-43-0979
●ブックセンター東久留米店
東京都東久留米市本町3-8-1
イトーヨーカドー3F
☎0424-75-8200
●書泉ブックマート
東京都千代田区神由神保町1-21-6
☎03-3294-0011
●三省堂書店本店
東京都千代田区神田神保町1-1
☎03-3233-3312
●明正堂秋葉原店
東京都千代田区外神田1-17-15
秋葉原テパート3F
☎03-3257-0758
●ソフマップ13号店
東京都千代田区外神田1-11-9
第2中栄ビル2F
☎03-3253-4720
●ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館
東京都千代田区外神田1-8-8 1F
☎03-3251-3100
●書泉ブックタワー
東京都千代田区神田佐久間町1-11-1
☎03-5296-0051
●アニメック
東京都新宿区新宿2-1-1
ラポートピアビル2F
☎03-3354-2261
●紀伊國屋書店新宿本店ゲーム本の店
東京都新宿区新宿3-17-7
紀伊國屋ビル1F
☎03-3354-0131
●まんがの森新宿店
東京都新宿区新宿3-35-1
☎03-3341-0921
●まんがの森高田馬場店
東京都新宿区高田馬場1-33-6
☎03-3209-0932
●未来堂書店
東京都新宿区高田馬場2-17-4
菊月ビル
☎03-3209-0656
●博文堂大井町店
東京都品川区東大井5-15-16
KHビル1F
☎03-3458-1430
●文星堂駅前店
東京都品川区大崎3-6-17
☎03-3492-5160
●明屋書店五反田東口店
東京都品川区東五反田2-3-5
☎03-3447-5254
●まんがの森渋谷店
東京都渋谷区宇田川町12-10
☎03-5489-0257
●アニメイト　渋谷店
東京都渋谷区桜丘町24-4
東武冨ビル1F
☎03-5458-2454
●三省堂コミックステーション渋谷
東京都渋谷区渋谷2-21-12
東急文化会館6F
☎03-3406-9319
●まんが王下北沢店
東京都世田谷区北沢2-30-13
☎03-3481-8432
●まんがの森池袋店
東京都豊島区東池袋1-26-1
タクトTOビル1F
☎03-5396-1245
●新宿書店池袋支店
東京都豊島区東池袋1-28-7
ジャノメミシンビル2F-B
☎03-5391-6231
●アニメイト池袋
東京都豊島区東池袋3-2-4共永ビル1F
☎03-3988-1351
●まんがの森上野店
東京都台東区上野6-16-16
上野新高ビル1F
☎03-3833-3411
●田無書店
東京都田無市本町4-2-11
エンジョイライフオリエス2F
☎0424-66-0361
●宮脇書店田無店
東京都田無市西原町3-3-12
☎0424-61-4060
●福家書店町田店
東京都町田市原町田6-13-20
☎0427-25-2132
●まんがの森町田店
東京都町田市森野1-15-12
長谷川ビル1F
☎0427-25-6651
●まんが王八王子店
東京都八王子市東町1-6サカキビル2F
☎0426-45-9121
●まんがの森吉祥寺店
東京都武蔵野市吉祥寺南町1-3-2
吉祥寺MRビルB1F
☎0422-45-5431
●恭文堂書店
東京都目黒区鷹番3-3-19
☎03-3712-4049
●ブックスササキ
東京都江戸川区中葛西3-14-10
☎03-3687-5022
●まんがの森横浜店
神奈川県横浜市西区南幸2-13-7
横浜エムエスII1F
☎045-311-8761
●杉山書店
神奈川県横須賀市大滝町1-27
☎0468-22-2224
●湘南台ブックセンターライオンズ
神奈川県藤沢市湘南台2-8-7
☎0466-46-0740
●静雲堂書店
神奈川県藤沢市藤沢561
☎0466-25-6316
●井上書房
神奈川県藤沢市川名2-1-2
☎0466-26-2401
●内田屋書房東海大学前駅店
神奈川県秦野市北矢名40
小田急マルシェ内
☎0463-78-5521
●スーパードキドキ浦和店
埼玉県浦和市沼影1-13-15
☎048-866-0200
●アニメイト大宮
埼玉県大宮市桜木町1-13-6
109ビル1F
☎048-646-0320
●ソフマップ大宮店
埼玉県大宮市桜木町2-1アルシェ1F
☎048-648-2011
●まんがの森川越店
埼玉県川越市脇田町8-3
フルヤ川越ビル2F
☎0492-24-6701
●コミックメイツ川越店
埼玉県川越市脇田町9-3K
SQUARE　3F
☎0492-26-8317
●マイタウン栄璋堂
埼玉県東松山市沢口町15-1
☎0493-23-6611

北陸地方

●ムックムック
石川県石川郡野々市町堀内33街区8
☎0762-94-1166
●MaCプラザ新潟書房
新潟県三条市荒町2-22-29
☎0256-35-6561
●Mr.Books五智店
新潟県上越市国府4丁目30番
☎0255-44-7660
●とのさまーと
新潟県新潟市東明3-1-17
☎025-287-2236

東海地方

●エイチ・ビー
静岡県浜松市佐鳴台5-22-10
☎053-454-7898
●明屋書店浜松幸店
静岡県浜松市幸1-4-18
☎053-473-2232
●ゲームインプリンス（ゲームセンター）
静岡県清水市天神町1-2-6
☎0543-64-8012
●三洋堂本店
愛知県名古屋市昭和区隼人町7-7
☎052-832-8202
●三洋堂パソコンΣ上前津店
愛知県名古屋市中区大須3-10-16
☎052-251-8334
●池下三洋堂
愛知県名古屋市千種区池下1-11-17
☎052-762-2345
●正文館ターミナル店
愛知県名古屋市千種区内山3-25-6
☎052-732-3601
●白樺書房
愛知県名古屋市名東区藤ケ丘164
☎052-771-5208
●ヴィレッジ・ヴァンガード
愛知県名古屋市天白区植田西1-515
☎052-805-2535
●精文館書店
愛知県豊橋市広小路1-6
☎0532-54-2345
●WAVE豊橋向山店
愛知県豊橋市佐藤町オノ町70-1
☎0532-64-2345
●イケヤ文楽館豊橋店
愛知県豊橋市佐藤町字古伝96
☎0532-63-5650
●サンブック豊川店
愛知県豊橋市潮崎町24
☎0532-46-0622
●ファミっ子ハウス
愛知県豊田市東保見町池下149
☎0565-48-5331
●ファミっ子ハウス渋谷店
愛知県豊田市渋谷町2-7-1
☎0565-89-5667
●ヴィレッジ・ヴァンガード5号店
愛知県豊田市西岡町保ヶ山70
☎0565-52-1582
●ブックイン国府宮
愛知県稲沢市小池3-11-13
☎0587-32-5185
●ヴィレッジ・ヴァンガード7号店
愛知県愛知郡長久手町山越312
☎0561-63-9621
●ファミっ子ハウス三好店
愛知県西加茂郡三好町大字三好字油田51-1
☎05613-4-0133
●長谷川堂書店
三重県名張市百合が丘東1-162
☎0595-64-4720

近畿地方

●オーム社書店河原町店
京都府京都市中京区河原町四条上ル
☎075-221-0280
●駸々堂コミックランドKYOTO
京都府京都市中京区河原町通三条上ル
京都朝日会館2F
☎075-221-0348
●ブックストア談京都店
京都市下京区四条通柳馬場東入
エイシンビル1階
☎075-255-0654
●甲川文堂
大阪府池田市栄町3-3
☎0727-51-2518
●ミハル書房
大阪府大阪市此花区春日出花2-7-18
☎06-461-2321
●ブックスオオトリ大阪店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-31
アポロビル2F
☎06-633-2634
●福家書店　阿倍野ベルタ店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋3-10-1
あべのベルタB2F
☎06-633-0298
●駸々堂書店コミックランドアメリカ村
大阪府大阪市中央区西心斎橋2-11-30
ブルータスビル4F、5F
☎06-211-1294
●駸々堂VERSION99
大阪府大阪市都島区東野田町2-1-38
京都モール4F
☎06-353-4011
●わんだーらんどなんば店
大阪府大阪市浪速区難波中2-1-7
☎06-636-3313
●高松書店七道店
大阪府堺市鉄砲町23
☎0722-29-3398
●スタディ書房
大阪府摂津市正雀本町1-36-9
☎06-383-2000
●高松書店昭和通り店
大阪府堺市昭和通3-4-6
☎0722-45-4152
●BOOKSトールパイン
大阪府堺市錦之町東2-1-16
☎0722-24-4184
●ブックス吹田
大阪府吹田市寿町1-1-5
☎06-381-5835
●田村書店　茄子作店
大阪府枚方市茄子作4丁目15-15
☎0720-53-5999
●旭書店
奈良県奈良市富雄元町2-2-1
☎0742-43-8512
●BLサンクス
兵庫県伊丹市西野2-70
☎0727-81-4100
●ブックプラネット柏原店
兵庫県氷上郡柏原町南多田シゲミ141
☎0795-72-2782
●ジュンク堂書店漫画倶楽部三宮店
兵庫県神戸市中央区三宮町2-11-1-215
センタープラザ西館2F
☎078-392-0293

中国・四国地方

●サントーク廣文館
広島県福山市三之丸町30-1
☎0849-23-9434
●コスモ書店
岡山県岡山市駅元町22-10
☎086-256-7891
●ミネルバ書店平井店
岡山県岡山市倉田625-2
☎086-276-8454
●南海ブックス
徳島県徳島市寺島本町西1
ポッポ街2F
☎0886-53-5014
●福田書店
高知県高知市塩屋崎町1-8-13
☎0888-33-3666
●ブックイン高知
高知県高知市旭駅前町18
☎0888-25-3525

九州地方

●福家書店福岡店
福岡県福岡市中央区天神1-11-11
天神コアビルB1F
☎092-721-8267
●黒木書店七隈店
福岡県福岡市城南区七隈8-12-18
☎092-871-2329
●北九州ソフト開発パーティ（ゲームセンター）
福岡県行橋市中央2-25諸方ビル2F
☎093-436-2779
●ナガリ書店
福岡県北九州市小倉北区魚町3-1-10
☎093-521-1044
●ジュンク堂書店大分店
大分県大分市中央町1-2-7
大分中央ビル4F・6F
☎0975-36-8181
●遊ing浜線店
熊本県熊本市田迎町田迎197-2
☎096-379-4321
●アミューズKUMADEN
熊本県熊本市室園町1-1
☎096-343-8111
●福家書店佐世保店
長崎県佐世保市島瀬町78ジャスコ6F
☎0956-25-3040

コミック注文書

貴店TEL（　　　）
FAX（　　　）

ヴァンパイア アンソロジー 定価780円	冊
ヴァンパイア アンソロジー② 定価780円	冊
SSティッガー② 都築和彦 定価980円	冊
豪血寺一族2 4コマ決定版 定価580円	冊
ゲーパロ4コマグランプリ③ 定価580円	冊
KOF'94 4コマ決定版 定価580円	冊
ネオジオギャルズコミックアンソロジー しろー大野 大張正己 定価780円	冊
ヴァンパイア 4コマ決定版 定価580円	冊
龍虎の拳 画 天獅子悦也 作 石井ぜんじ 定価980円	冊
龍虎の拳2 天獅子悦也 定価680円	冊
餓狼伝説2 ② MONDO秀 定価680円	冊
速攻生徒会 小川雅史 定価500円	冊
豪血寺一族② 黄城輝 定価980円	冊
海底大戦争 夏元雅人 定価850円	冊
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94外伝 津雲幻一郎 定価850円	冊
ファイターズヒストリーダイナマイト 鷹岬諒 定価550円	冊
ハイスクールガーディアン 中井戸かすみ 定価980円	冊
究極戦隊ダダンダーン② 伊藤霊一 定価980円	冊
極上パロディウス 岩尾奈美恵 定価850円	冊
ストリートファイターⅡコミックアンソロジー② 定価780円	冊
コンティニュー ひさの瑠珈 定価680円	冊
ヴァンパイアハンター4コマ 定価580円	冊

月　　日

株式会社　新声社

書店（帖合）印

部数　　冊

ゲーメスト

No.64　No.77　No.91　No.99　No.108　No.112　No.114　No.120　No.123　No.125
No.129　No.130　No.134　No.136　No.137　No.138　No.139　No.140　No.141　No.142
No.143　No.144　No.145　No.146

ゲーメスト単行本

ストⅡ　波動拳の謎	定価980円
餓狼伝説の謎	定価980円
侍魂の謎	定価980円
ワールドヒーローズの謎	定価880円
龍虎の拳の謎	定価880円
豪血寺一族の謎	定価880円
KOF'94の謎	定価880円
ネタ帳'95	定価880円
ゲーメストのパズルだよ!!	定価880円
真侍魂の謎	定価880円
ヴァンパイアの謎	定価880円
スーパーリアル麻雀のひみつ	定価880円

●お求めの号に○を

『鉄拳』に関する質問を募集します。各キャラについて知りたいこと、技の秘密、設定の謎など気になることを何でもかいて送ってください。ひとコマ漫画、イラストなども同時に受け付けます。じゃんじゃん送ってね。

※締切り　7月15日当日消印有効

◆GAMEST◆7月30日号プレゼント◆

◆160ページのゲーメスト7月30日号プレゼントのアンケート用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選でご希望の賞品をさしあげます。表側に希望する賞品の番号を忘れずにご記入ください。

1:今号で面白いと思った記事は何ですか?3つまで答えてね!
[　　　　　][　　　　　][　　　　　]

2:今号でつまらないと思った記事は何ですか?その理由も教えてください。
[　　　　　　　　　　]

3:今号の攻略記事で一番役に立った記事は何ですか?
[　　　　　　　　　　]

4:もっとたくさんのページで攻略してほしい、または全然誌面に載っていないから次は攻略記事を掲載してほしい、というゲームは何ですか?
[　　　　　　　　　　]

5:あなたが欲しいと思っている家庭用ゲーム機にマルをつけて下さい。(複数でも可)
スーパーファミコン(ウルトラ64)、セガサターン、プレイステーション、NEO・GEO(CD)、PC-FX、3DO-REAL、その他(　　　　　)

6:今、熱中しているゲームは何ですか?[　　　　　]

7:早くプレイしてみたいゲームは何ですか?[　　　　　]

8:ゲーメストの攻略内容はどう思われますか?
①もっと詳しく　②もっと早く　③もっと初心者でもわかりやすく
④もっと上級者向けに　⑤その他(　　　　　)

9:今号の広告で一番よかった会社はどこですか?[　　　　　]

10:今号のアイランド掲載の文字・イラスト作品で一番気に入ったのは何ですか?記号を記入して下さい。[　　][　　]

11:あなたのご意見ご自由に(P.N　　　　　)
アイランドへの投稿もどーぞ。

キリトリ線

キリトリ線

ビデオ用注文書

貴店印

タイトル	定価	数量
餓狼伝説2	定価 6,000円	本
ワールドヒーローズ2	定価 6,000円	本
餓狼伝説2最強バトル	定価 6,000円	本
餓狼伝説スペシャル	定価 7,000円	本
スーパーストリートファイターII	定価 6,800円	本
龍虎の拳2	定価 6,800円	本
スーパーストリートファイターIIX	定価 7,000円	本
ワールドヒーローズ2JET	定価 6,500円	本
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	定価 6,500円	本
真サムライスピリッツ	定価 4,800円	本
バーチャファイター2	定価 4,800円	本
ヴァンパイアハンター ダークストーカーズバトル	定価 5,800円	本
ヴァンパイアハンター	定価 4,800円	本
		本
		本

お名前

お電話

条件　買切

年　月　日

株式会社　新声社

コミック注文書

貴店TEL ( )
FAX ( )

部数　冊

条件

書名

担当者

回　巻

定価

月　日

株式会社　新声社

郵便はがき

ここに50円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル3F

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部 行

（7月30日号）

(ふりがな) お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）※
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　） ※都道府県	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　）	
ご希望の賞品名とその番号	
ゲーメストは、どこでお買いになりましたか？※ ①書店 ②ゲームセンター ③コンビニ ④その他	

※の部分は○でお囲みください

キリトリ線

郵便はがき

ここに50円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル4F

株式会社 新声社

鉄拳の謎
質問大募集係

(ふりがな) お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）※
(ふりがな) ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　） ※都道府県	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　）	

※の部分は○でお囲みください

キリトリ線

すばらしい書店さん紹介

京都市中京区
駸々堂コミックランドKYOTO

「発売中のゲーメスト探してんねんけど、どこかあるとこ知らんか？」「アホやなコミックランドに行ったら、すぐに買えるがな」「それどこあんねん？」「三条の河原町ちょっと上がった朝日会館の2階や。ほんまはマンガの専門店やけど攻略本とかビデオ、バックナンバーまでちゃんと揃えてるぞ」「ほんまか、ほなすぐ行こう。知らんかった～」「ちょっと店員がバネ出てるけどな。ええ店やで」


品揃えが豊富なのが自慢！

「すばらしい本屋さん」になりたい書店様へ

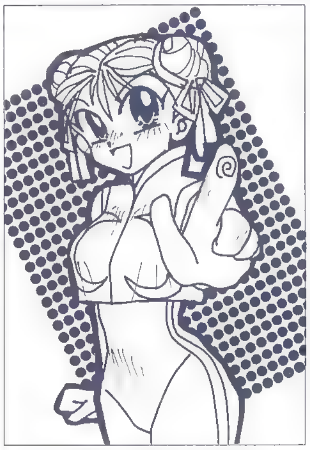
ゲーメストバックナンバー常備店「すばらしい本屋さん」の仲間入りをお待ちしています。また、すでにバックナンバーをそろえている書店様はご一報ください。リストへお名前を加えさせていただきます。

担当　営業部　加藤剛
TEL　03(3293)9326

すべてのゲーマー必携の書ここにあり!!
バックナンバーリスト

現在在庫がある希少なゲーメストバックナンバーを紹介するぞ。購入方法は、①右のページにあるすばらしい本屋さんに直接買いにいく、②近くの本屋さんに注文書（ついているハガキに欲しいNo.を記入）を持っていく、③東京、大阪の㋖屋に直接買いに行く（場所はP125参照）など数パターンある。全号収集した豪の者こそ、真のゲーマーといえるだろう。さあ、売れ切れる前に買い集めよう！

No.64（'91年10月号）1000円　増刊　ストII
（付録）描き下ろし巨大ポスターつき
No.77（'92年9月号増刊）1200円　増刊　ストIIダッシュ
（付録）ストIIダッシュポスターつき
No.84（'93年2月号）500円　第6回ゲーメスト大賞
（付録）CAPCOMポストカードブックつき
No.91（'93年5月号増刊）1200円　増刊　餓狼伝説2
（付録）大張正己描き下ろしポスターつき
No.94（'93年7月号）530円　ワールドヒーローズ2
No.97（'93年3月号増刊）580円　増刊　コミックゲーメストvol.4
No.108（'94年2月号増刊）1280円　増刊　スーパーストII
（付録）スーパーストII特大ポスターつき
No.112（'94年4月号増刊）1280円　増刊　ギャルズアイランド3
（付録）ギャルズカレンダーつき
No.114（'94年5月15日号）500円　スーパーストIIX
No.120（'94年7月19日号）1280円　増刊　スーパーストIIX
（付録）スーパーストIIXポスターつき
No.123（'94年8月号増刊）1280円　増刊　ワールドヒーローズ2JET
（付録）ワーヒー2JETポスターつき
No.125（'94年9月号増刊）1280円　増刊　極上パロディウス
（付録）こいつ～あいつペーパークラフトつき
No.129（'94年10月30日号増刊）1380円　ヴァンパイア
（付録）ヴァンパイア　スペシャルポスター
No.130（'94年11月15日号）530円　X-MEN
No.134（'94年12月30日号）530円　バーチャファイター2
No.136（'95年1月30日・2月15日合併号）550円　X-MEN
（付録）'95ゲーメストカレンダー
No.137（'95年2月28日号）550円　ツインビーヤッホー！
（付録）鉄拳マニュアル
No.138（'95年3月15日号）550円　ヴァンパイアハンター
（付録）'95AOUショー最強ゲームはどれだ!!
No.139（'95年3月30日号）500円　ストリートファイターZERO
No.140（'95年4月15日号）500円　ヴァンパイアハンター
No.141（'95年4月30日号）530円　ヴァンパイアハンター
No.142（'95年5月15日号）500円　ヴァンパイアハンター
No.143（'95年5月15日号増刊）540円　ゲーメストワールド
No.144（'95年5月30日、6月15日合併号）550円　ヴァンパイアハンター
（付録）餓狼伝説3ガイドブック
No.145（'95年6月30日号）550円　ストリートファイターZERO
（付録）PERFECTVI
No.146（'95年7月15日号）550円　ドラグーンナイト
（付録）ゲームメーカー就職最前線'96
No.147（'95年7月30日号）530円　ストリートファイターZERO
（付録）ゲーメストグッズパーフェクト


（千葉県　夢美キララさん）

食欲の春(?)が過ぎ、太りぎみの人が多くなった編集部。あばれ馬ことミドリカワ君の「俺はやせるぞ!」との声につられて、編集部減量作戦が展開されることになった。みな期待いっぱいでプールやジムに出かけたのだが、運動の後の食事のおいしいこと。そして作戦の結果は…、怖くて言えない(べーなー)。

「期待のイベント」おもちゃショー


サターン版バーチャ2の前には人だかりが。

日本中のおもちゃを一堂に集めた'95東京おもちゃショーが、6月1日から4日間(一般公開は3日から2日間)、幕張メッセで行われたぞ。さて、このショーで一番気になるのは、「あのアーケードゲームの家庭用への移植は?」ということ。さっそくリポートだ。

まずは、プレイステーション版「ヴァンパイア」。対戦プレイが行われ、グラフィックも「むむむ、すごい!」というレベルにまで仕上がっていたぞ。あとは調整の問題なんだけど「(調整には)もう少し時間をください」とスタッフの人が言うとおり、発売まではもう少しかかりそうだ。

次に、これもお待ちかねのセガサターン版「バーチャファイター2」。会場ではデモ映像だけだったが、キャラの動き、グラフィックとも「いける!」と拳を握りしめてしまったほどだ。特にシュンの酔拳の動きなんて、涙が出るほどすばらしかったぞ。

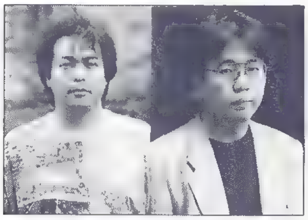
ほかにもサターン版「バーチャファイターリミックス」、32Xの「バーチャファイター」、「バーチャコップ」、プレイステーション版「豪血寺一族2」など、話題の多いおもちゃショーでした。


こっちがヴァンパイア。やはり注目の的だった。

東京コンピュータ専門学校でゲームセッション開催

東京コンピュータ専門学校では、夏のイベントとして「ゲームウラの裏　おもしろゲームセッション」を開催するぞ。講師はゲームデザイナーの「キム皇」こと木村初さんと、本山博敏さんのお二人。ウラの裏っていうくらいだから、ゲーム業界の貴重でおもしろい話が聞けるはず。さっそく聴講を申し込もう!

●日時/7月16日(日)13:00~15:00(参加費無料)
●交通/JR高田馬場駅より徒歩3分
●申し込み/0120-033-227(9:00~17:20、月~金)


右が木村さんで左が本山さん。いったいどんな話が聞けるのか?

東京アニメーター学園が夏期ゼミナールを開催

ゲームデザイナー、アニメーター、声優、漫画家を目指している諸君に朗報!東京アニメーター学院では「95夏期ゼミナール」を開催、希望に燃える若人を応援するぞ!講師には有名人多数が出席。各業界の現状や就職情報、デビューの方法などを親切に指導してくれる。しかも参加費用は無料!往復ハガキに住所、氏名、年齢、参加人数を書いてすぐに申し込もう!

●日時/8月21日(日)13:00~●申し込み/〒101東京都千代田区三崎町3-4-9東京アニメーター学院'95夏期ゼミナール事務局(8月16日締切)


熱気あふれる昨年の風景。今年は講師に赤塚不二夫先生も。

今年が最後だっ チーム伸助ラストラン

8耐参戦で10年目を迎えるTEAM SHINSUKEでは、今年も、みんなお馴染みのSNKのスポンサードにより、7月28日〜30日の期間鈴鹿サーキットで開催される8時間耐久レースに参加するぞ。TEAM SHINSUKEの今年のマシーンはなんとワークスRVFっていうから驚きだ。そしてこのマシーンを彩るNEO GEOカラーも、かっこいいことこのうえなしって感じ。世界最高峰のマシーンと、世界に通ずるゲームを送り出すメーカーとの夢の共演実現たぁ、こいつは一本取られたぜ。監督の島田伸助さんも「こんなにいい体制でやるからには、表彰台を狙う」と熱く語ってくれた。ゲームとあんまり関係のない話かもしれないけど、こうした努力がゲーム界をメジャーにするんだよね。



こいつが世にもかっこいいNEO GEOカラードRVFだ。

イベントEXPRESS

●ゲームSP
日時／7月2日（日）11：00〜15：00
会場／北とぴあ13F飛鳥ホール（JR王子駅下車）
内容／ゲームONLY同人誌即売会。コスプレOK。
問い合わせ先／〒359所沢市林3-55-1パークハイツ201林企画

●ゲームコミケーN東京1
日時／7月16日（日）11：00〜15：00
会場／晴海国際見本市会場（東京駅丸の内口、都05番線から臨時直行バスあり）
内容／ゲーム系ONLY同人誌即売会。コスプレ登録制。
問い合わせ先／〒111東京都浅草郵便局私書箱108ユウユウ内Gコミ東京1係

●カラフル
日時／7月23日（日）11：00〜15：00
会場／神奈川中小企業センター（JR関内駅下車）
内容／ゲーム系ONLY同人誌即売会。コスプレOK。
問い合わせ先／〒225横浜市青葉区鉄町1870-4カラフル準備会

●ゲームコミケーN大阪1
日時／7月23日（日）11：00〜15：00
会場／OMM（大阪マーチャンダイズマート）（地下鉄谷町線、京阪電車天満橋下車）
内容／ゲーム系ONLY同人誌即売会。コスプレ登録制。
問い合わせ先／〒111東京都浅草郵便局私書箱108ユウユウ内Gコミ大阪1係

●カラフル
日時／8月6日（日）、10月22日（日）、ともに11：00〜15：00
会場／新百合21（小田急線新百合ヶ丘駅下車）
内容／ゲーム系ONLY同人誌即売会。コスプレOK。
問い合わせ先／〒225横浜市青葉区鉄町1870-4カラフル準備会

●パソケット（以下略してP）
内容／同人ソフト、ゲーム同人誌ONLY即売会
日時、名称（会場）／
・7月2日（日）
大阪P41（大阪府立体育会館）、浜松P15（アクトシティ浜松）、宇都宮P23（宇都宮産業展示会館）、盛岡P18（岩手県産業会館）、小倉P14（西日本総合展示場）
・7月9日（日）
熊本P21（熊本市流通情報会館）
・7月16日（日）
パソケット48&ゲームコミケ1（晴海国際見本市会場）、博多P33（博多スターレーン）、鹿児島P3（鹿児島県自治会館）
・7月30日（日）
旭川P7（道北経済センター）、高崎P17（高崎地域医療センター）
問い合わせ先／〒111東京都浅草郵便局私書箱108ユウユウ内○○パソケット係

●カプコンサマーフェスティバル'95イン国技館
日時／8月10日（木）
会場／東京両国国技館
内容／新作ゲームソフトの展示、ゲーム大会など
応募方法／往復ハガキに住所、氏名、年齢、職業、電話番号を記入の上、〒104東京都中央区京橋郵便局私書箱11号「カプコンサマーフェスティバル'95イン国技館」係まで。抽選で五千名をご招待。締め切りは7月7日当日消印有効。
問い合わせ／カプコンサマーフェスティバル'95イン国技館事務局、TEL03-3497-0736（10：00〜17：00、土・日・祝日は休み）

ゲームONLYかゲーム中心イベントを主催される皆さん。記入事項を書いてどんどん応募してください。
記入事項
①イベントの正式名称②開催日時③開催場所（そこまでの交通機関）④内容（できるだけ詳しく）⑤問い合わせ先⑥責任者の住所と電話番号（誌上未掲載）
掲載時期は「手紙が届いた月の翌月末」になります。

モンテカルロ　☆＝2（21）
群馬県高崎市中紺屋町11　☎(0273)23−2361

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ツインビーヤッホー	5,075,620	SnRun−y	1CALL ノーマルモード
2	風雲黙示録（メズウ）	733,100	SnRun−y YASUKI	1CALL
3	風雲黙示録（キャロル）	565,900	SnRun−y YASUKI	1CALL
4	風雲黙示録（チェン）	398,400	SnRun−y	1C初ALL
5	風雲黙示録（イーグル）	364,300	おしょう	1CALL
6	真サムライスピリッツ（和狆）	250,650	St. ゆん♡	1CALL
7	真サムライスピリッツ（ナコルル）	246,730	RPG	1CALL
8	パズルボブル	37,280,500	BDD	1CALL
9				
10				

5月21日現在 めざせハイスコア!!

対戦格闘ゲームの盛り上がりにやや欠けてきた感のある最近。そろそろシューティングの時代に戻ってもいいころかも。期待大。

プレイシティキャロット二荒店　☆＝0（14）
栃木県宇都宮市二荒町9−4渋田ビル1F　☎(0286)34−0611

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	アウトフォクシーズ	13,807,000	たら	1、2、3、5（?）ベッティー使用
2	ヴァンパイアハンター（フェリシア）	2,023,400	太郎（金太郎）	ALL
3	ヴァンパイアハンター（モリガン）	1,608,500	太郎（ブー太郎）	ALL
4	ヴァンパイアハンター（アナカリス）	1,453,700	LECON−N. C	ALL
5	ヴァンパイアハンター（パイロン）	1,362,000	LEC−㊙	ALL
6	鉄拳（ニーナ）	2′36″55	KNM	ALL
7	真サムライスピリッツ（げんあん）	326,150	今日はふんようか開いている！	ALL
8	真サムライスピリッツ（にこちん）	348,570	今日はライスなし！	ALL
9	真サムライスピリッツ（はおーまる）	301,140	あげそば君	ALL
10	ハレーズコメット（連射有り）	9,999,999	やしちくんとちょく夫くん	2時間貸し切り 来月はなにやる？

ゲームセンタードリーム　☆＝2（17）
宮城県仙台市青葉区中央2−1−17東四ビルB1　☎(022)224−1046

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	クールライダース（ディスカバリー）	3′25″10	SZK	ALL 1P（右左右左右）
2	クールライダース（グラスホッパー）	3′25″26	SZK	ALL 1P（右左右左右）
3	クールライダース（ワイルドキャット）	3′25″80	SZK	ALL 1P（右左右左右）
4	クールライダース（ライトニング）	3′25″00	SZK	ALL 1P（右左右左右）
5				
6	餓狼伝説3（テリー）	1,457,000	ZIN	ALL
7	ヴァンパイアハンター（フェリシア）	1,921,100	YABE−A	ALL
8	ぷよぷよ通	453,271	T. M（みくりや）	ALL（全8面）449ぷよ
9				
10				

ゲームプラザヴィクトリア　☆＝11（40）
北海道札幌市南区澄川4条3−3−11　☎(011)813−6025

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	首領蜂(連)	7,493,110	PHU−SDR	2−1 TypeA
2	首領蜂(連)	11,242,810	PHU−SDR	2−3 TypeA
3	ツインビーヤッホー（プラクティス）(連)	6,959,700	PHU−SDR	ALL
4	ツインビーヤッホー（ノーマル）(連)	4,826,360	KRL−バイキン	ALL
5	ツインビーヤッホー（SP）(連)	7,491,360	KRL−バイキン	
6	餓狼伝説3（テリー）	2,080,400	のり王	ALL ノーミス S×21
7	ヴァンパイアハンター（フェリシア）(連)	2,157,600	TTC	ALL
8	バーチャファイター2（カゲ）	4′56″43	バーチャ狂 総帥 バクチ高山♡	ALL オレンジ
9	ヴァンパイアハンター（アキラ）	1′25″43	デンワクレ!!あつしへ QSR−リキさま!!	ALL あなうめです!!
10	真サムライスピリッツ（ズィーガー）(必)	614,130	あつし	ALL D×4 黒子×2

サーカスワールド
栃木県小山市喜沢1475−34　☎(0285)23−8078

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ツインビーヤッホー（プラクティス）	5,749,280	ほたるちゃん	5面
2	ツインビーヤッホー（スペシャル）	6,603,480	ポコポンナナ	5面
3	ヴァンパイアハンター（フェリシア）	1,935,200	DAI	1コインALL
4	餓狼伝説3（テリーボガード）	1,534,300	T. T	ラストボスまで
5	パズルボブル	12,216,470	B!L	21面
6	鉄拳（一八）	2′48″31	DIR	1コインALL
7	鉄拳（ニーナ）	3′37″40	TMN	1コインALL
8	真サムライスピリッツ（幻庵）	307,110	BTM−KSM恵	1コインALL
9	真サムライスピリッツ（和狆）	269,850	BTM−KSM恵	1コインALL
10	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94（イギリス代表）	388,140		1コインALL

プレイランドファンタジア　☆＝0（5）
秋田県本荘市出戸町岩渕下103ジョイフルシティ2F　☎(0184)24−5278

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説3（テリー）	1,500,700	Joe's	1コインALL
2	餓狼伝説3（ホンフゥ）	743,600	きょ〜ふの恭ちゃん	1コインALL
3	餓狼伝説3（アンディ）	638,700	きょ〜ふの恭ちゃん	1コインALL
4	龍虎の拳2（Mr. BIG）	1,914,280	CBX	1コインALL P×10 D×1
5	龍虎の拳2（タクマ）	688,320	MOS	1コインALL
6	風雲黙示録（キャロル）	344,600	それゆけGOだ！！ニッタ君	1コインALL
7	バーチャファイター2（ジェフリー）	6′09″53	エロブン土田	1コインALL 7段
8	ツインビーヤッホー（ノーマル）	3,425,040	「s」GALAXY −いけだ！！	1コインALL 残×1
9	ヴァンパイアハンター（ビシャモン）	1,317,100	NIWA	1コインALL
10	真サムライスピリッツ（柳生十兵衛）	159,830	ニセCMI	1コインALL

NTK　☆＝2（19）
北海道恵庭市本町113　☎(0123)33−2271

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ツインビーヤッホー	3,695,690	犬	ALL ノーマル
2	ばくばくアニマル	47,407	ぽんず	6面
3	餓狼伝説3	1,092,500	EL−LSK	ALL テリー
4	セガラリーチャンピオンシップ（チャンピオンシップ）	3′21″38	JXW SGT−ICHI	セリカ MT
5	風雲黙示録（メズウ）	244,300	BAL	6人目
6	風雲黙示録（ゴズウ）	246,400	KYA	7人目
7	ヴァンパイアハンター（サスカッチ）	1,340,200	エロゲー清水	ALL
8	ヴァンパイアハンター（パイロン）	746,400	あっすぃー	ALL
9	首領蜂	3,667,010	八杉	4面
10	がんばれゴンタ2	98,600	ばこやしくん 又の名を しばこやくん	3面

今市ゲームセンター　☆＝1（11）
栃木県今市市今市1111　☎(0288)21−1429

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ダブルドラゴン（レベッカ）	710,300	SCR−MFJ−MER	RD. 11
2	ダブルドラゴン（エディー）	748,600	SCR−MFJ−MER	RD. 10
3	ダブルドラゴン（ビリー）	682,700	SCR−MFJ−NYC	RD. 10
4	餓狼伝説3（マイ）	986,300	SCR−MFJ−NYC	ALL(連)(必)付
5	ヴァンパイアハンター（ガロン）	1,170,400	AHO	ALL P×2 (連)付
6	パズルボブル	6,096,550	MARO	RD. 26
7	バーチャファイター2（KAGE）	2′03″40	MTY−HAK(ま)	ALL
8	餓狼伝説3（テリーボガード）	1,576,100	MTY−HAK(ま)	ALL
9	バーチャファイター2（アキラ）	2′55″30	MTY−HAK(ま) 穴ウメ	ALL
10	ダブルドラゴン（ジミー）	611,000	MTY−HAK(ま)	1コイン RD. 7 P×2

J&B米沢店&七日町店&山大前店　☆＝0（15）
山形県米沢市中央1−14−12セントラルビル1F　☎(0283)21−1864

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ツインビーヤッホー(連)（プラクティス）	6,413,110	LDY	1コイン5面
2	ヴァンパイアハンター（モリガン）	1,779,200	珈琲エルフ	1コインALL
3	ヴァンパイアハンター（オルバス）	1,771,500	C&A	1コインALL
4	餓狼伝説3（ギース）	1,106,800	GON	スーハーキャラ ノーマルモード
5	ダライアス外伝(連)	10,825,940	BCF	1コインALL Vゾーン
6	ダライアス外伝(連)	9,746,400	どのコースでもハイスコア出した方申請して	1コインALL Xゾーン
7	ダライアス外伝(連)	9,018,340	求ムハイスコア。求ムシューター(あ)	1コインノーミス Zゾーン
8	極上パロディウス(連)（こいつ）	3,603,300	T. M（みくりや）	1コイン、スペシャルSt. で死亡
9	ぷよぷよ	1,536,855	T. M（みくりや）	1コインALL 823ぷよ
10	バーチャファイター2（アキラ）	4′11″56	カレーの王子様	15段 1コインALL

プレイシティ24　☆＝5（33）
北海道旭川市2条8丁目　☎(0166)23−5089

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	鉄拳（ロウ）(連)(必)	2′20″30	鉄友会−大坂様	ALL レバー(連) ガード不能未使用
2	鉄拳（ポール）(連)(必)	1′38″01	BELLDANDY 理論値まであと35秒	ALL レバー(連) 絶対不可能
3	鉄拳（吉光）(連)	2′37″05	SWAT−AMP	ALL
4	ヴァンパイアハンター（アナカリス）(連)	1,733,700	ま゛！アラカリス	ALL
5	ヴァンパイアハンター（ビクトル）(連)(必)	1,706,400	BELLDANDY	ALL P×11 オート
6	風雲黙示録（イーグル）	1,030,100	SHADOW	ALL P×5 100%×17
7	ギャラクシーファイト（ロルフ）(連)(必)	2,156,900	あごう	ALL 30R N×8 S×10
8	ギャラクシーファイト（アルバン）(連)(必)	1,784,400	ギャラファイ復活感謝 魔B党−K O	ALL P×6 N×11 S×4
9	ギャラクシーファイト（G・ドーン）(連)(必)	2,076,100	SHADOWの代理 魔B党−K O	ALL P×13 N×5 S×14
10	スーパーストリートファイターIIX（バルログ）(連)	1,684,700	強化人間SHADOW	ALL 36R 11−6−0(爪)4

コスモランド　☆＝2（3）
茨城県鹿島郡鹿島町宮中4−1−21　☎(0299)84−1991

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	サイバーボッツ（R・ジャッカル）	666,400	HED	ALL
2	サイバーボッツ（B・ソードマン）	521,000	GM−TACK	ALL
3	サイバーボッツ（レプトス）	506,100	Dio	ALL
4	サイバーボッツ（プロディア）	579,400	Y. K	
5	サイバーボッツ（キラービー）	466,900	EASY (あ)	
6	首領蜂（TYPE・C）	10,119,210	EASY (あ)	2−2
7	ヴァンパイアハンター（ドノヴァン）	1,718,700	EASY (あ)	ALL
8	ダライアス外伝（Vゾーン）(連)	12,624,880	Y. K	ALL
9	ダライアス外伝（Yゾーン）(連)	12,105,280	Y. K	ALL
10	餓狼伝説3（テリー・ボガード）	1,677,900	霜月 隆	ALL

JOYCOM'S　☆＝13（66）
福島県いわき市平字白銀町1−4　☎(0246)23−2965

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ばくばくアニマル	1 coinALL	大橋−エフワンの皆様いつもサンクス−巨泉	ALL 以下ノーマル設定です
2	ヴァンパイアハンター（デミトリ）	2,205,400	必殺技はロケットパンチ！ Ⓕ竹夫	ALL (連)
3	ヴァンパイアハンター（レイレイ）	2,094,200	今夜は最高 SIM−阿	ALL
4	ヴァンパイアハンター（ビクトル）	1,750,200	まもなく期末テストで死亡する予定Ⓗ	ALL
5	鉄拳（NINA）	1′27″23	F'−Chi(連) 悩める凡人	ALL (連)(必) 6月30日は誕生日
6	鉄拳（JACK）	1′31″80	次はジャッキーチェンやる。NORI(巨)(泉)	ALL (連)(必) 入荷予定なし(店)
7	鉄拳（吉光）	2′16″59	PEW様2日お世話になりました。Ⓕ	ALL (必)(連)
8	鉄拳（LAW）	2′32″71	F'−Chi(連) 悩める凡人	ALL (連)(必) 月野うさぎも
9	バーチャファイター2（ジャッキー）	1′08″26	F'−Chi(連) 悩める凡人	ALL (連) 誕生日です
10	バーチャファイター2（ウルフ）	1′12″92	F'−Chi(連) 悩める凡人	ALL (連)(必) ム〜ン

プレイランドエフワン　☆＝3（26）
宮城県仙台市青葉区2−6−6タベイビルB1　☎(022)261−5782

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ギャラクシーファイト（アルバン）	1,932,200	ハイテクセガ 吉武（鳴沢 唯・18）	ALL(連)(必)
2	ギャラクシーファイト（カズマ）	2,105,700	あぶそ(へ)	ALL(連)(必)
3	シュマイザーロボ（ワルキュリア）	3,587,500	今回で終了致します。PEW. Z100てん	ALL(連). 793 1C ノーミス
4	ヴァンパイアハンター（ガロン）	2,198,400	DIG−AMP	ALL(連)
5	ヴァンパイアハンター（パイロン）	1,635,100	IPC−Ⓕ	ALL(連)
6	風雲黙示録（獅子王）	854,300	おおおうの	ALL(連)(必)
7	パズルボブル	51,804,110	T. M（みくりや）	ALL
8	ツインビーヤッホー（プラクティス）	7,668,330	YDL, SSS	ALL(連) ためばくだん使用
9	ダライアス外伝（上Vゾーン）	12,564,400	打ち切りですが…… NORI	ALL(連) 25万おち
10	首領蜂（TYPE−C）	15,021,630	Trfx−MSA（ドンパチーニ1世）	2−4

君こそゲーメスト！

その1

ツインビーヤッホー(1)	プラクティス	☆　連8,219,830	AXIOM−H. Y(祭)	PLAY CITY NASA（大阪）
	ノーマル	☆　連7,290,980	京城	GAME's WILL（京都）
	スペシャル	☆　連15,273,440		
首領蜂(1)	タイプA	☆　連14,229,290 2−4	EX▲−ATC−N.F	ゲームセンターポパイ（東京）
	タイプB	☆　連19,432,800 2−5	DBL−GAUT−MOL−NAI	ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉）
	タイプC	☆　連19,135,570 2−4	YGA−IOM²(富)	ノーベル&ヒノーズ下井草（東京）
ばくばくアニマル(1)		☆1コインALL	全国16店の皆様	
サイバーボッツ(1)		☆　1,302,500	T. Clue−ISD	扇ケ丘レジャーセンター（石川）
風雲黙示録(1)		☆　1,030,100	SHADOW	プレイシティ24（北海道）
エアーコンバット22(1)		☆　948,163	ICE	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
エクストリームダウンヒル(1)		0′59″410	PTY−PTO	キャッスル&YOU 2（東京）
P−47 Aces (2)	サンダーボルト	連4,165,760	ECM−SSI−S. I	ハイテクセガ大船（神奈川）
	ブラックウィドウ	☆　連4,214,130	VMT−ABU	
	スピットファイア	☆　連4,244,670	ECM−FISCHER	
	ソードフィッシュ	連3,570,450	PPR−NGM	個人申請　アミューズメントスペースフジ（大阪）
ダブルドラゴン(2)		☆　1,940,900	会長のおかげです♡ XRX−MAK(兇風海)	ゲームプラザミッキー（広島）
餓狼伝説3(2)		☆　2,228,300	☆一暗黒龍	チャレンジバンバン（愛媛）
美少女戦士セーラームーン(2)		☆　連2,089,100	GGE−PAN	アイリン夢空間（岐阜）
脳力向上委員会(2)		666,100	POT−T. Y	ゲームセンターポパイ（東京）
水滸演武(2)		連2,895,800	Legion−MAP(忠)	個人申請　アミューズメントスペースフジ（大阪）
ヴァンパイアハンター	アナカリス	☆連必1,937,200	T. Clue−ISD	扇ケ丘レジャーセンター（石川）
	フェリシア	☆連必2,808,000		
	モリガン	☆連必5,378,200	T. Clue−RIK	
	オルバス	☆連必2,480,700	T. Clue−KOS	
	レイレイ	☆連必2,479,400	T.Clue−rカモネ	
	フォボス	連必2,470,500	EC▲−ATC−N.F	ゲームコーナーフジ（東京）
	ザベル	連必2,736,200	G. M. C. やちょ	
	デミトリ	☆連必2,273,400	Tiny−DIL(爆)	GAME's WILL（京都）
	ガロン	☆連必2,381,400	ヅガ夫	
	パイロン	☆連必1,880,400		
	サスカッチ	連必1,985,200	KMC−IZA(T)	ゲームセンターコパ3（神奈川）
	ビシャモン	☆連必2,153,100	RBN−星白金−ボーズ	PLAY CITY NASA（大阪）
マッハブレイカーズ	エキシビジョンM.	5″20	謎のゲーマーBQZ	プレイシティキャロット四日市店（三重）
	ボムズアウェイ	☆　7171.7	T. E	モンキーハウス本館（福岡）
	モンスターD.	215.35	J. Power−KOT	個人申請　自販コーナー　ゆき（愛知）
	ディープダイバー	751.8	T. E	個人申請　キャンディ（福岡）
	ブロックバスター	6.48		
	マキシマムS.	7.60		
ギャラクシーファイト	ロルフ	連必2,156,900	あごう	プレイシティ24（北海道）
	G.ドーン	連必2,076,100	SHADOW代理 魔B党K. O	
	アルバン	連必1,932,200	ハイテクセガ　吉武（鳴沢　唯.18）	プレイランドエフワン（宮城）
	カズマ	連必2,105,700	あぶそ(へ)	
	ジュリ	連2,110,100	KMC−IZA(T)	キャッスル&YOU 2（東京）
セガラリーチャンピオンシップ	中級	2′27″97	SNR	個人申請　ピーエルシー（千葉）
	上級	2′13″32		
	チャンピオンS.	3′17″27		

今回は告知が2つあります。1つ目。ハイスコア2のほうへ移りたい集計店を募集しています。ハイスコア2は通信欄が毎回掲載されるという利点があるので、通信欄重視のお店はこの機会に2のほうへの移籍を考えてみてはどうでしょうか。またスコアネーム記入欄に自己満足のための文章を書くことを第一目的にしている集計店についても同様です。ハイスコアを目指すのを目的とする掲載希望店が順番待ちをしているので、勇気ある決断をお待ちしています。なお、移籍を希望する場合は集計用紙の通信欄にて、その旨お伝えください。

2つ目はキャラ別集計に関するルールの変更についてです。

現行ルールでは、1カ月目の申請数に応じてキャラ別集計の有無を決定していましたが、問題点が多いので以下のようにルールを変えます。

㋑基本的に、1回目集計時のキャラ別集計はしません。ただし㋺のデータ次第では初回キャラ別も考えます。

㋺集計用紙記入時、初回集計のゲームのタイトルの左側の欄外にキャラ別希望度というものを書いてもらいます。この数字（記号）のもつ意味は次のとおりです。そのゲームを客観的に見て数字を判断してください。

1…このゲームを1カ月目からキャラ別集計しないのは絶対におかしい。ほかの集計店も同意見のはずだ。

2…2ケ月目からのキャラ別集計が妥当である。

3…たとえ3ケ月目からのキャラ別集計でも十分意味がある。

X…キャラ別集計の必要なし。

（167ページに続く）

ギャレッソ津田沼店　☆=3 (11)

千葉県船橋市前原西2−15−16酒井ビル　☎(0474)74−4761

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ツインビーヤッホー（プラクティス）	7,324,900	BAD	1CALL(連)付き 残機×0
2	ツインビーヤッホー（ノーマル）	5,601,280	SUR−ZFC　FCM(祀)	1CALL(連)付き
3	P−47　ACES（サンダーボルト使用）	2,784,450	高沢　一成です	1CALL(連)付き ノーミス
4	P−47　ACES（ブラックウィドウ使用）	3′101,740	DBL−らじあめ(中)	1CALL(連)付き もっと出したい。
5	P−47　ACES（ソードフィッシュ使用）	2,630,760	高沢　一成	1CALL(連)付き 残機×0
6	セガラリーチャンピオンシップ（チャンピオンシップモード）	3′17″47	SNR	ランチア　MT
7	セガラリーチャンピオンシップ（プラクティス中級）	2′28″10	SNR	ランチア　MT
8	セガラリーチャンピオンシップ（プラクティス上級）	2′13″83	HAB	セリカ　MT
9	パズルボブル	33,899,020	MI!	1CALL
10	サイバーコマンド（アンドロメダ使用）	4′01″37	TOM	1CALL エキスパートモード

GAME in DAIEI　☆=4 (24)

千葉県市川市南八幡4−1−7駅南ビルB1　☎(0473)76−9764

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	首領蜂	16,452,910	M RAGE− NLB−MAX(ち)	タイプC（連付） 2−4
2	首領蜂	12,728,050	ATC−N. F	タイプA（連付） 2−3
3	アウトフォクシーズ	13,724,000	A7M	ALL ベティーデゥー
4	脳力向上委員会	627,700	POT−T. Y	
5	ツインビーヤッホー	3,959,090	WAI元帥 (弟)	ALL（連付） PRACTICE
6	餓狼伝説3	1,386,200	M. Y−剣塊	ALL 望月双角
7	餓狼伝説3	1,299,200	R. I	ALL ボブ
8	ヴァンパイアハンター	2,073,400	Pixy	ALL フェリシア
9	ヴァンパイアハンター	1,949,400	T. F	
10	ヴァンパイアハンター	1,642,200	Pixy	ALL モリガン

ゲームコーナーヤングパレス　☆=1 (10)

千葉県鴨川市横渚884−6　☎(04709)3−6431

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説3（東　丈）	1,769,600	IKA丈	ALL
2	ツインビーヤッホー（プラクティス）	6,730,720	HARD−UKY	ALL　連付
3	風雲黙示録（キャロル）	447,300	ASS−ニッシー西	ALL Ⓟ×4　Ⓓ×1
4	ヴァンパイアハンター（モリガン）	2,702,000	URD−NAD(海)	ALL Ⓟ×8
5	ツインビーヤッホー（ノーマル）	2,244,830	TOM−T	ALL　(連)付
6	ボンバーマンワールド（1P）	2,587,200	マーティン	ALL
7	ガンバード（バルナス）	951,900	HARD−TORA	2−2
8	ヴァンパイアハンター（レイレイ）	1,756,000	茶柱	ALL
9				
10				

プレイランドスカイシアター　☆=24 (239)

埼玉県深谷市西島町2−20−25　☎(0485)73−8667

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	サイバーボッツ（R.ジャッカル(連)(必)）	1,058,800	最近情熱が足りない♡ PST−JUN(烈)	ALL P×1 努力も足りない
2	パズルボブル（バブルン）	53,261,580	近藤君コズモがんばって　PST−EPT(吐)	ALL あと4回？
3	真サムライスピリッツ（覇王丸(連)(必)）	468,660	柊	ALL　黒×3 R=48
4	真サムライスピリッツ（千両狂死郎(連)(必)）	472,080	柊	ALL　黒×3 R=48
5	真サムライスピリッツ（不知火幻庵(連)(必)）	406,830	PST−JUN(烈)	ALL　黒×3 R−47
6	真サムライスピリッツ（花諷院和狆(連)(必)）	405,310	PST−JUN(烈)	ALL　黒×2 R−47
7	真サムライスピリッツ（アースクエイク(連)(必)）	518,600	武内由紀子（from Q. P. D.）	ALL　黒×4 R=53
8	真サムライスピリッツ（ナコルル(連)(必)）	466,220	魔王W(予)（from K. U. T.）	ALL　黒×3 R=49
9	真サムライスピリッツ（チャムチャム(連)(必)）	355,870	KTS−AOI	ALL　黒×1 R=40
10	ばくばくアニマル	ALL	AMA(R)さん、たまにはTELください。	1コイン

熊谷ガリバー　☆=1 (33)

埼玉県熊谷市筑波2−49−8　ホーラム秋山ビル1F·B1　☎(0485)21−7821

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	サイバーボッツ（ジャッカル）	626,200	ACE	ALL
2	サイバーボッツ（ワーロック）	479,200	MAPPY　店長！	ALL
3	風雲黙示録（メズー）	670,600	YOU. Z	ALL
4	ツインビーヤッホー（プラクティス）	2,792,600	4面いけないの DBL−ごろたん	ALL
5	ヴァンパイアハンター（フェリシア）	2,068,900	R'''	ALL P×3
6	鉄拳（ミシェール）	3′40″56	おまつり	ALL (必)
7	ガンバード（バルナス）	2,147,000	DBL−ごろたん	ALL (連)
8	ガンバード（マリオン）	2,078,800	DAB. S	ALL (連)　1周110万
9	スーパーX	1千万点+α	DBL−ごろたん	3−1で達成 4−5でEND
10	餓狼伝説2（ビッグベア）	11,019,800	岡崎R	ALL D×3

ハイテクノーベル&ヒノーズ下井草店 ☆=10(363)

東京都千代田区神田神保町2−14−4 ☎(03)3262−2823(ノーベル)

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	首領蜂(タイプA)(フルオート付)	15,105,560	YGA㊎−IBA	ノーマル 2−3
2	首領蜂(タイプB)(フルオート付)	16,083,990	YGA−YUJ㊎	ノーマル 2−4
3	首領蜂(タイプC)(フルオート付)	19,135,570	YGA−IOM² ㊎	ノーマル 2−4
4	ツインビーヤッホー(プラクティス、連付)	8,101,160	ドロシスト INAPH㊎	ノーマルALL
5	セガラリーチャンピオンシップ(DX、チャンピオンシップ)	3′19″75	SIM㊎	ノーマル完走 ランチャMT
6	セガラリーチャンピオンシップ(DX、初級)	2′43″28	DBL−LIE	ノーマル完走 ラ、チャMT
7	セガラリーチャンピオンシップ(DX、上級)	2′14″20	ロートルぎるはま	ノーマル完走 セリカMT
8	雷 電DX(練習、連付)	13,862,780	GGE−LOGIN	ノーマル 1−5ALL
9	豪血寺一族2(アンジェラ、連、必付)	4,038,800	GGE−YGA−GNT㊎	ノーマルALL
10	ドライゴン(連付)	2,940,060	GGE−YGA−GNT㊎	ノーマルALL

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ ☆=0(18)

東京都豊島区東池袋3−1−4 サンシャインシティ文化会館B1 ☎(03)3983−0618

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	真サムライスピリッツ(アースクエイク)	320,030	YSL	CALL 黒子×2
2	真サムライスピリッツ(不知火幻庵)	306,640	St ゆん♡	1CALL 黒子×1
3	ヴァンパイアハンター(フェリシア)	1,771,000	鵜川 整	1CALL
4	サイバーボッツ	392,900	T. M	1CALL
5	パズルボブル	22,802,960	るうたまあ	
6	ツインビーヤッホー	1,822,110	加賀谷博文	4面 ノーマル
7	首領蜂	2,895,870	リベンジ オブ サル うきー	4面
8				
9				
10				

ポニーワールド・ザ・コング ☆=0(6)

埼玉県所沢市緑町1−3−7 ☎(0429)25−1551

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター(フェリシア)	1,477,200	S&Bグループ	㊣㊗ナシ
2	ダライアス外伝(Vゾーン)	12,359,040	ぬる八さんもしかしてぬるっぺ? SAMだ	B×5 C×6 連ナシ
3	レインボーアイランド	62,625,250	森田でレオパ	1コイン ALL
4	ライトブリンガー(グレン)	3,504,900	黒崎	
5	パズルボブル	29,522,670	T&M	1コインALL
6	鉄拳(キング)	2′37″81	キリン鍋	㊣㊗ナシ
7				
8				
9				
10				

荏原ゲームコーナー ☆=5(385)

東京都品川区旗の台3−12−3 荏原会館 ☎(03)3781−4359

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	風雲黙示録(キャロル㊣)	830,100	ルナPボールでおしおきよEGC−㊎STR	ALL
2	風雲黙示録(ニコラ㊣)	761,200	最近、少年♡にめざめた?EGC−MIS㊎	ALL
3	風雲黙示録(ゴードン㊣)	601,000	キャラ別して♡	ALL
4	風雲黙示録(チュン)	497,700	キャラ別して♡	ALL
5	風雲黙示録(イーグル)	447,400	キャラ別して♡	ALL
6	風雲黙示録(ゴズウ)	398,700	キャラ別して♡	ALL
7	鉄拳(ポール㊗)	1′49″70	くまタンちゃん	ALL
8	鉄拳(ロウ㊗)	2′39″81	ナベ氏	ALL
9	餓狼伝説スペシャル(ジョーヒガシ㊗㊙)	2,722,000	FURIL−宮村優子♡	ALL㋩ D×30
10	餓狼伝説スペシャル(クラウザー㊣㊗㊙)	2,682,700	1日遅れて270万㋔ SPT	ALL

池袋プレイランドラスベガス ☆=5(50)

東京都豊島区西池袋1−22−4 ☎(03)3982−1817

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ガンバード㊣(マリオン)	2,116,500	DAB. S	ALL 112万 2−1で1ミス
2	ツインビーヤッホー㊣(プラクティス)	7,282,240	白ぬき初クリア	ALL ためバクダン
3	ツインビーヤッホー㊣(ノーマル)	6,362,330	ベル取れません KPL−NEK	ALL ためバクダン
4	ツインビーヤッホー㊣(スペシャル)	12,211,900	武館将棋道場師範代	ALL ためバクダン
5	ばくばくアニマル(おじょうず)	305,801	池ラス連珠道場師範	ALL
6	美少女戦士セーラームーン(愛野美奈子)	1,264,600	C. .	ALL
7	ヴァンパイアハンター(モリガン)	2,070,900	ダークネスがでない人	ALL
8	ヴァンパイアハンター(フェリシア)	1,608,400	大島秀隆	ALL
9	首領蜂㊣(TYPE−B)	13,835,840	DMD−KIM(うそ)	2−4
10	首領蜂㊣(TYPE−C)	11,380,310	初1周クリア	2−2

ゲームプラザコトブキ ☆=0(1)

埼玉県浦和市白幡5−1−28 ☎(048)838−6631

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	アルゴスの戦士	8,705,880	900万は出る! RVF−H. S	ALL ノーマル 3機
2	パズルボブル	18,717,320	金が無い〜! NAO	ALL
3	真サムライスピリッツ(不知火)㊣㊗	360,860	BTM−KSM㊎	ALL
4	真サムライスピリッツ(花諷院)㊣㊗	373,570	BTM−KSM㊎	ALL 黒子×1
5	真サムライスピリッツ(ナコルル)㊣㊗	249,830	魔王殺ス! BTM−KSM㊎	ミヅキで死亡 黒子×1
6	真サムライスピリッツ(牙神)㊗	198,140	AYASHI	ALL
7	真サムライスピリッツ(はおう丸)㊣㊗	336,590	魔王殺ス! その2	ALL 黒子×1
8	真サムライスピリッツ(アースクエイク)㊣㊗	377,320	SHARP NEW Xに期待♡	ALL
9	餓狼伝説スペシャル(山田)㊣㊗	2,353,600	初プレイ ALL㋩	ALL ALL㋩ D×0
10				

カジノカーニバル ☆=3(33)

東京都立川市柴崎町3−2−16 ☎(0425)22−2909

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター(フェリシア)	1,892,200	真っ黒FELICIA	1コイン ALL
2	ヴァンパイアハンター(モリガン)	2,149,600	金色モリガン使い MOR	1コイン2万×2 ALLR×30
3	サイバーボッツ	466,500	稲川康夫カジノ3段	Rジャッカル使用 1コインALL
4	ザ・Jリーグ1994	3面	ホイミンタラシマ	3面レッズ 1コイン
5	デイトナUSAツイン(初級)	2′10″46	ロートルぎるはま氏	レースモード完走
6	デイトナUSAツイン(初級)	2′11″85	QV. まつお	T. Aモード完走
7	デイトナUSAツイン(中級)	2′52″90	KA たかはし	レースモード完走
8	デイトナUSAツイン(中級)	2′54″21	KA たかはし	T. Aモード完走
9	デイトナUSAツイン(上級)	3′07″31	ロートルぎるはま氏	T. Aモード完走 B. L1′30″95
10	バーチャファイター2	2′11″87	CCD立川ジャッキー	1コインALL ジャッキー使用

プレイシティキャロット巣鴨店 ☆=21(162)

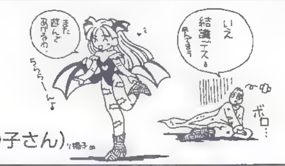
東京都豊島区巣鴨1−15−1ミヤタビルB1 ☎(03)3943−6735

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ツインビーヤッホー(練習)	7,584,950	DAB. S	連付 ALL 残0
2	雷 電DX(練習)	13,791,830	らむりん&みみりん	連付 1−5終了
3	エアーコンバット22(ドッグファイト)	948,163	ICE	ALL バルカン120機
4	ガンバレット(ビギナー)	218,046	たら(from二荒)	連付 ALL ボーナス両方
5	餓狼伝説3(テリー)	2,083,200	ひなぎくVAP	連必付 ALL
6	ばくばくアニマル	212,936	FTS−NAZ	1コイン ALL おふつう
7	リッジレーサー2(上級)	3′36″623	SNC−DK−LED	MT ギアボタン使用
8	マッハブレイカーズ(ボムズアウェイン)	7171m0	BMC−OCT	マコト 4P側
9	マッハブレイカーズ(ディープダイバー)	749m9	BMC−OCT	マコト 4P側
10	マッハブレイカーズ(ブロックバスター)	6″80	FTS−NAZ	マコト 4P側 ノーミス

ゲームイントーヨコ北越谷店 ☆=3(8)

埼玉県越谷市大沢3−6−12 ☎(0489)79−4320

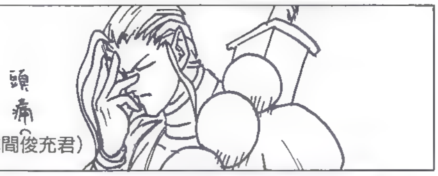
	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ツインビーヤッホー(練習)	7,613,880	DAB. S	ALL 連付
2	ツインビーヤッホー(ノーマル)	7,211,780	ユング	ALL 連付
3	ツインビーヤッホー(スペシャル)	13,469,360	ぱすてる㋒	ALL 連付
4	ばくばくアニマル	212,863	RDC−GIN	ALL
5	餓狼伝説3	1,919,900	修羅騎士鷹	テリー ALL
6	首領蜂(Bタイプ)	19,432,800	DBL−GAUT−MOL−NAI	2周目5面
7	ギャラクシーファイト(ロルフ)	1,406,900	N. N	ALL
8	V・V	35,899,850	「Y. T氏本当にすみませんでした」NAI	2周ALL㋩
9	オーマイガー!	805,500	ZAC	レベル10スタート
10	エグゼドエグゼズ	10,000,000	GAUT−穴埋め君 ⓃⒶⒾ(解説者)	ラウンド30にて達成!!



(大阪府 西津あつ子さん)



(東京都 村上琢君)



(神奈川県 本間俊充君)

君こそゲーメスト！

その2

パズルボブル		61,502,400	DCC−AGAS−あそおやじ	個人申請 JOY−PLAZAコスモ（愛知）
鉄拳	ジャック	連必1′31″80	次はジャッキーチェンやる NORI巨泉	JOYCOM'S（福島）
	ヨシミツ	☆ 連必2′16″59	PEW様2日間お世話になりましたF	
	ロウ	☆ 連必2′07″70	尊師(グル) サリンのさっちゃん	ゲームコーナーフジ（東京）
	ニーナ	☆ 連必1′23″23	WGFC−出入禁止	ゲームスポットアテナ2店合同（東京）
	ポール	☆ 連必1′32″61	ZAN−TG♡	PLAY CITY NASA（大阪）
バーチャファイター2	ジャッキー	☆ 連必1′35″15	Seize−KKK	
	リオン	連必1′35″15	AXIOM−Y. N	
	パイ	連必1′04″27	PROFESSOR	
	シュン	連必1′49″54		
	ウルフ	連必1′12″92	F'−Chi㊚ 悩める凡人	JOYCOM'S（福島）
豪血寺一族2	アンジェラ	連必4,038,800	GGE−YGA−GNT㊢	ノーベル&ヒノーズ（東京）
	キース	連必6,057,400	G. CRASH−CYA	GAME POP.LAND（岐阜）
	サハド	3,603,700	MIZ神−ZZ㋕	個人申請 アムパークウィッチ（大阪）
	お志摩	連必4,185,300	KTC−せり@	個人申請 スカイシアター（埼玉）
ガンバード	マリオン	連2,116,500	DAB. S	池袋プレイランドラスベガス（東京）
	バルナス	2,160,800	ムッシュ兄ぃごめん DBL−ごろたん	個人申請 ゲーム教華（埼玉）
雷電DX	初級1−5連	13,916,250	らむりんひつじ& みみりんうさぎ	個人申請 ZOO（東京）
	初級 連	7,354,670	GSJ−TOMに感謝 はむはむ	
	練習 連	13,879,150	こんな事してて簿記1級うかるわけない㊕	個人申請 パレティピット（東京）
ソニックウィングス2	F−117	連2,820,700	HKR	個人申請 GAME's WiLL（京都）
	A−10	連2,831,400		
	FSX	連2,817,300		
	F−15	連2,767,600		
	RAFALE	連2,995,500		
	AV−8	連2,844,100		
	YF−23	連2,864,800		GAME's DRAGON（京都）
疾風魔法大作戦	ミヤモト	連2,199,476	GGE−WXW	個人申請 GAME's WiLL（京都）
	ボーンナム	連2,080,466		
	オネストジョン	連1,993,557		
	キックル&レイクル	連1,990,246		
	ニルヴァーナ	連1,960,686		
	ガイン	連1,914,466		
	チッタ	連1,909,476		
真サムライスピリッツ	覇王丸	連必468,660	柊	プレイランド スカイシアター（埼玉）
	狂死郎	連必472,080		
	幻庵	☆ 連必406,830	PST−JUN㊙	
	和狆	☆ 連必405,310		
	アースクエイク	連必518,600	武内由紀子(from O.P.D.)	
	ナコルル	連必466,220	魔王W子(from K.U.T.)	
	チャムチャム	連必355,870	KTS−AOI	
レイフォース	連あり	9,049,000	かまし	ゲームセンター コパ3（神奈川）
	連なし	8,950,900	H.F	個人申請 モーゼ（東京）
バブルシンフォニー	ノーマル	連14,489,310	QQQ	キャッスル&YOU2（東京）
ティンクルピット		20,651,240	RCA−YMT	ゲームコーナーフジ（東京）
クイズ殿様の野望2		4,240,220	ジャーズ=かぶこまー	個人申請 ブラックジャック（広島）

では、スコアのほうの解説に入っていきます。

今回はいきなりシューティング2連発です。ツインビーヤッホー！はプラクティス・ノーマル・スペシャルの3部門に分けての集計です。

プラクティスモードは、ベルの回収がしやすいので1カ月目からかなり限界近い点数が出ています。NASA杉本町のH・Y氏がライバルにベル約1コ分の差をつけてトップに輝きました。何か切り札になるテクニックがあったのでしょうか。

ノーマルとスペシャルは、京城氏がダントツの2部門制覇。特にスペシャルはクリア自体が難しいと言われており、そんな中での2部門制覇はスゴすぎます。

首領蜂は今回、全2周クリアが達成されなかったので面数を優先しつつの集計です。プレイヤーのほうはA・B・Cタイプ共にスゴイ顔ぶれが並んでいるようです。戦いはまだ始まったばかり、全2周クリア達成後にどこまでコンボボーナスの稼ぎが極まっていくのか楽しみです。

ばくばくアニマルは点数のチェックの都合上1コインALL統一での集計となっています。ALL達成者の皆様おつかれさまでした。なお、これから出回ると思われるNeWバージョンでの集計は、今のところ予定しておりません。

次はサイバーボッツ、格闘ゲームはお手の物といった感じのISD氏トップ。もしキャラ別集計が一切無かったとしたら、本物中の本物だけが生きのこるのでしょう。

風雲黙示録は、北海道のSHADOW氏がトップ。点効率のいい技の入れ方と命中率

（169ページに続く）

ゲームコーナーフジ ☆=16(111)

東京都葛飾区新小岩1−50−8 ☎(03)3652−0670

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	サイバーボッツ (連)(必)	1,107,200	剣匠イザナム	ALLスーパ 8 P×13、R×28
2	ヴァンパイアハンター（フォボス）(連)(必)	2,470,500	EC▲ ATC−N. F	ALL
3	ヴァンパイアハンター（ザベル）(連)(必)	2,736,200	G. M. C. やちょ	ALL R×30 EX×17、T×3
4	鉄拳（ロウ）(連)	2′07″70	尊師（グル）サリンのさっちゃん	ALL 40秒落
5	スーパーストリートファイターⅡX（フェイロン）(連)(必)	2,715,400	SSMP'S−MRC 碧の疾風	ALL 3−3−0−43−199
6	スーパーストリートファイターⅡX（ダルシム）(連)(必)	3,206,500	SSMP'S−MRC 橙鎖陽炎	ALL 4−4−1−43 爪×2
7	ヴァンパイア（デミトリ）(連)(必)	1,757,200	DENK	ALL R×40 D×7
8	ティンクルピット	20,651,240	RCA YMT	ALL 残×2 宝8、敵0
9	真サムライスピリッツ（シャルロット）(連)(必)	396,060	GSM−つる㋨「碧いうさぎ」発売記念	ALL D×1
10	痛快ガンガン行進曲（闘）(連)(必)	209,525	GSM−つる㋨	ALL

中央プラザ大泉店3店集計 ☆=3(16)

東京都練馬区東大泉1−35−6 ☎(03)3978−5434

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	雷 電DX（練習）	5,237,510	K	
2	ばくばくアニマル	214,570	K	1コインALL
3	ヴァンパイアハンター（デミトリ）	1,622,300	G・M−C・ハルク	
4	クイズ殿様の野望2	865,740	さとし∞	
5	首領蜂	13,171,950	OILER−VAX	2 4
6	P−47 ACES	2,602,580	カトリさま♡	スピットファイア
7				
8				
9				
10				

ゲームスポットアテナ2店集計 ☆=11(52)

東京都町田市森野1−37−8今村ビルB1 ☎(0427)21−6887

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター（デミトリ）	2,011,700	HYP−よこ山	ALL、(連)付
2	風雲黙示録（キャロル）	590,700	CAT−AMI "早くやめたい"	ALL、ラスボス2落ちあと10万。
3	ツインビーヤッホー（PRACTICE）	7,096,220	STG−おおぶす	ALL、残0、(連)ためバクダン
4	ツインビーヤッホー（NORMAL）	5,246,950	GPK−しんの..	ALL、(連)付 ためショット
5	ばくばくアニマル（おじょうず）	300,131	町田アンダーグラウンド常連ネズ兄デビュー	1コインALLならず？
6	鉄拳（キング）	1′56″00	ムッツュかまやつ「円さん1さんなかよく」	ALL、(連)(必)付 3人 45秒の点
7	鉄拳（ニーナ）	1′23″23	WGFC−出入禁止	ALL、(連)(必)付 まけなし
8	雷 電DX（練習）	13,837,310	ビビアン・スー	1 5ALL、(連) 残0、27万落ち
9	餓狼伝説スペシャル（ビッグ・ベアー）	2,349,200	EXCEL RVS R Y（ポア神体）	ALL、(連)(必)付
10	バーチャファイター2（段位認定モード）	名人	高円寺2丁目サラ	ジャッキー使用

ゲームセンターポパイ ☆=6(23)

東京都足立区綾瀬4 9 −31 ☎(03)3620−4873

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	首領蜂（TYPE−A）(連)	14,299,290	EC▲−ATC−N. F	2−4
2	P−47 ACES（スピットファイア）(連)	3,804,470	HKY−Y. T㊫㊐㊏	ALL
3	アウトフォクシーズ（ベッティ・ドー）	13,991,000	MOL PYS	ALL
4	ヴァンパイアハンター（オルバス）	1,878,900	MOL−キラートマトカ	ALL
5	脳力向上委員会（脳力）	666,100	POT−T. Y	ALL
6	脳力向上委員会（適性）	624,300	MOL−SAI	ALL
7	ばくばくアニマル	1コインALL	KSD−TAK NGP ANPの2名	
8	痛快ガンガン行進曲（シン）	197,255	GSM−つるね	ALL
9	真サムライスピリッツ（シャルロット）	318,540	碧いうさぎ㋨	ALL
10	痛快ガンガン行進曲（レオンハルト）	217,720	GSM−つる㋨	ALL

ゲームセンターコパⅢ ☆=9(170)

神奈川県秦野市南矢名2−19−5 ☎(0463)78−0610

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	首領蜂(連)	9,628,430		2−1 B
2	ツインビーヤッホー（プラクティス(連)付）	7,978,570	KMC−TEM㊀	ALL
3	ツインビーヤッホー（ノーマル(連)付）	5,366,720	ウーキーMST	ALL
4	ヴァンパイアハンター（サスカッチ(連)付）	1,985,200	KMC−IZAⓉ	ALL
5	レイフォース(連)付	9,049,000	かまし	ALL
6				
7				
8				
9				
10				

プレイシティキャロット松本店 ☆＝0 (24)

長野県松本市中央1－3－7セントラルビルB1 ☎(0263)35－6744

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ガンハード (バルナス)	2, 114, 300	KSC－善之字元帥	ALL (連)付 1周 109万
2	サイバーコマンド	1′49″45	K I ヒントありがとう	ALL ピースキーパー
3	ツインビーヤッホー (プラクティス)	5, 749, 210	KSC－LIT(み)	ALL (連)付 6面END
4	ツインビーヤッホー (ノーマル)	4, 982, 830	KSC－LIT(み)	ALL (連)付
5	美少女戦士 セーラームーン	1, 775, 800	ただちくん	ALL ヴィーナス使用
6	エアーコンバット22	904, 979	JNR－TAMA	ALL 128機 ドッグファイト
7	ヴァンパイアハンター (フォボス)	1, 508, 900	D	ALL ショボイ
8				
9				
10				

西銀座ゲームプラザ ☆＝7 (21)

山梨県甲府市中央1－12－43 ☎(0552)32－5656

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ばくばくアニマル (おじょうず)	304, 474	PSは詩織ちゃんの為 ANP(美)	1 COINALL
2	ばくばくアニマル (おふつう)	212, 566	(D)氏をときメモで壊す会 会長ANP	1 COINALL
3	ツインビーヤッホー! (プラクティス)	7, 411, 140	NGP－ANP 銀月真美様ぁ～♡	1 COINALL
4	クールライダース (グラスホッパー)	3′17″50	NGP－TEI	1 COINALL 右左左左左
5	バーチャファイター 2 (ジャッキー)	1′34″92	NGP－TEI	1 COINALL
6	鉄拳 (KING)	1′42″16	NGP－ANO(美)	1 COINALL
7	鉄拳 (PAUL)	1′47″40	ヨッシーで20秒 (D)	1 COINALL
8				
9				
10				

ハイテクセガ大船 ☆＝7 (34)

神奈川県鎌倉市大船1－23－28 ☎(0467)46－4933

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	P－47 ACES (サンダーボルト)	4, 165, 760	ECM－SSI－S・I	ALL
2	P－47 ACES (ブラックウイドウ)	4, 214, 130	VMT－ABU	ALL
3	P－47 ACES (スピットファイア)	4, 244, 670	ECM－FISCHER	ALL
4	ガンバード (マリオン)	2, 085, 400	DAB. S	ALL
5	ツインビーヤッホー (プラクティス)	7, 568, 890	DAB. S	ALL
6	極上パロディウス (ビッグバイパー)	4, 117, 300	VMT－RED	ALL
7	サイバーボッツ (R・ジャッカル)	890, 100	PAT	ALL
8	サイバーボッツ (F・タランテラ)	812, 400	GMT－LEO	ALL
9	ヴァンパイアハンター (ガロン)	1, 850, 800	A・O	ALL
10	レイフォース	8, 831, 800	さっきい	ALL

アミューズメントスクエアYou&I ☆＝3 (19)

岐阜県岐阜市住之江町1－17 ☎(058)64－9135

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	サイバーボッツ (ワーロック連なし)	449, 800	K岩K司	ALL
2	餓狼伝説 3 (テリー連なし)	1, 899, 200	(永)	ALL
3	風雲黙示録 (キャロル (連)付)	541, 500	Ed	ALL
4	風雲黙示録 (メズウ 連なし)	500, 800	超ダレ君	ALL なにこれ?
5	首領蜂 (タイプC (連)付)	4, 859, 510	2日目(K)	4面
6				
7				
8				
9				
10				

ゲームパレス ☆＝1 (9)

静岡県三島市一番町12－22 ☎(0559)71－3057

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター (フェリシア)	1, 629, 200	野郎猫II世 女子高生!!	ALL
2	ヴァンパイアハンター (ザベル)	1, 423, 000	春巻龍の弟子	ALL
3	ヴァンパイアハンター (ビシャモン)	1, 375, 900	ニューパルサー	ALL
4	ヴァンパイアハンター (アナカリス)	1, 047, 100	P. T	ALL P×11
5	バーチャファイター 2 (段位認定)	15段	カニ アキラ	
6	ヴァンパイアハンター (サスカッチ)	1, 041, 800	PSS－TIN	ALL
7	ヴァンパイアハンター (オルバス)	1, 643, 300	ハボ	ALL
8	エレベーターアクションリターンズ (カート)	756, 800	RZF	ALL 残0
9	セガラリーチャンピオンシップ (チャンピオンシップ)	3′19″32	TCF 来店ありがとう!!	ドライバーズアイ
10	エレベーターアクションリターンズ (イーティ)	917, 500	XDR	ALL もう少し

ゲームセンターナポレオン ☆＝1 (104)

神奈川県伊勢原市伊勢原1－4－23 ☎(0463)94－4519

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ツインビーヤッホー (プラクティス)	7, 736, 000	KMC－TEM(A)	ALL(6)
2	ツインビーヤッホー (ノーマル)	5, 347, 220	GPK－しんの☆ パステルは俺のもの♡	ALL(6)
3	ツインビーヤッホー (スペシャル)	11, 926, 760	VMT－ILG－吉田	6面
4	ぷよぷよ通	699, 128	CKN	ALL 601秒 16連
5	バーチャファイター 2	1′43″46	PULSE	KAGE ALL
6	ラグナロク	5, 438, 100	VMT－ILG－吉田	ALL 手射
7	極上パロディウス (こいつ)	4, 345, 700	おおえ	ALL
8	首領蜂 (TYPE A)	4, 623, 690	GPK－しんの☆	1－4
9	首領蜂 (TYPE B)	5, 258, 110	ILG－KNP	1－4
10	首領蜂 (TYPE C)	6, 512, 660	CVM－NAK	1－5

アイリン夢空間 ☆＝6 (89)

岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635 ☎(058)327－0218

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ツインビーヤッホー! (プラクティス)(連)付	8, 164, 360	CYCLONE－R T	ALL
2	ツインビーヤッホー! (ノーマル)(連)付	6, 293, 480	GGE－MKC	ALL
3	美少女戦士セーラームーン (連)(必)付	2, 089, 100	GGE－PAN	ALL ジュピター使用
4	ヴァンパイアハンター (モリガン)(連)付	4, 572, 800	きみちゃん	ALL Ver. 3. 16
5	ヴァンパイアハンター (フェリシア)(連)(必)付	2, 712, 500	GGE－VXV	ALL P×13 Ver. 3. 16
6	ヴァンパイアハンター (アナカリス)(連)付	1, 270, 900	RATT－NGF	ALL Ver. 3. 16
7	雷 電DX (初級)(連)付	7, 256, 880	GGE－IML－PET	ALL
8	P－47 ACES (サンダーボルト)(連)付	3, 716, 040	近江からの使者	ALL
9	バーチャファイター 2 (影丸)(連)付	51″94	GAC－BROS－MEY	ALL
10	首領蜂 (タイプ・A)	10, 419, 010	GGE－MKC	2周目3面 フルオート有

夢空間ファンタジー ☆＝2 (8)

長野県茅野市ちの丁田2732－1 ☎(0266)72－5339

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ばくばくアニマル (連)	221, 067	AXZ ついに悲願の星男	ALL
2	ぷよぷよ	840, 062	KBA	ALL
3	餓狼伝説 3 (テリー)	1, 815, 500	KTM	ALL
4	ぷよぷよ通	366, 060	AXZ (星男)	ALL
5	ヴァンパイアハンター (連)(アナカリス)	1, 573, 500	ARG－MRK	ALL P×16 EX×19
6	ヴァンパイアハンター (連)(モリガン)	1, 580, 800	AXZ (星男)	ALL
7	餓狼伝説 3 (連)(ブランコ)	1, 219, 200	ARG－MRK	ALL 無敵 Sなし
8	パズルボブル	21, 036, 450	ARG MRK	ALL
9	バーチャファイター 2	対戦者募集中!!		高田兄弟電話くれ
10				

ハイテク遊園ニュースター ☆＝0 (1)

山梨県甲府市城東2－10－22 ☎(0552)28－8923

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	首領蜂	5, 701, 140	しのはる	5面 Bタイプ
2	首領蜂	3, 314, 080	地獄の唐子明太子 甲岡健三	4面散る Cタイプ
3	鉄拳	4′44″44	名なしのドザエモン	ニーナ ALL
4	美少女戦士 セーラームーン	1, 263, 200	帝王	セーラームーン 残1
5	がんばれゴンタ II	251, 300	どら	練習全3面クリア タイマー稼ぎ使用
6	ツインビーヤッホー!	4, 132, 460	馬・鹿・大王	PRACTICE 5面
7	ダライアス外伝	10, 484, 930	湖の悟狼 (USI)	連有 Vゾーン ALL
8	風雲黙示録	66, 800	甲岡唐子明太子健三	4面で没 シシオウ
9	風雲黙示録	99, 800	甲岡唐子明太子健三	4面で死ス イーグル
10	餓狼伝説 3	1, 217, 400	TEN	テリー ALL

オレンジハットとなみ ☆＝1 (1)

富山県砺波市新又147－1 ☎(0763)33－1863

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	首領蜂	4, 152, 810	矢張コンボの時代か? イワオ	ノーマル A装備 (連)
2	エレベーターアクションリターンズ	53, 100	仕事が手につかなくて困るよ AAC	ハメ将来 工場出荷
3	エリア88	1, 982, 100	ドリフVerのフェリオス求む GNX	ミッキー使用 (連)
4	ファイトフィーバー	6, 300, 000	爆熱い人で死亡せり BOB	Nコマンドー LV－4
5	ドルアーガの塔	1, 000, 490	いたくら	ALL 1coin
6	パズルボブル	カンスト	生徒会長じゃ無い方の タカハシ	ZAPたくさん ノーマル
7	ワールドヒーローズ パーフェクト	7, 801, 000	こういうゲームは私におまかせ AGF	ラスプーチン ALL
8	ワールドヒーローズ パーフェクト	26人抜	矢張バカゲーなら 小西	ラスプーチン 使用
9	チキチキBOY	195, 230	生徒会長じゃ無いほうの タカハシ	R－2BOSS ノーマル
10	ストリートファイターII′	1, 124, 700	ドクターコース突入か 野鳴が俺を呼んでいる	Ken ALL

ハイスコアお店から①

●プレイランドエフワン(宮城)
F-ch-(書)氏、-PC-F氏、-PC-NOR-氏(×2)、S-M-阿部猿太郎氏、T.M氏、トサカ氏、あげおだむのすけ氏、ご来店誠にありがとうございました。
P.S. 某氏の冥福を祈ります。枕元に立たないでください。 担当Z&常連一同

●GAMEインDA-E-(千葉)
当店では、ゲーム関係のイラストを毎月募集しています。あなたの描いたイラストを店内に飾ってみませんか?

●プレイランドスカイシアター(埼玉)
キッチンあべ…いや、京都に行きたかったです。 by (魔)(仕事でした)

●ガリバー熊谷店(埼玉)
「グラII」&「イメージファイト」大復活!「イメージファイト」は2-in1筐体で復活しました。トーヨコ北越谷店の店長様、いろいろありがとうございました。
by 「達人王」入院で涙 まちゃみ

●ゲームイントーヨコ北越谷店(埼玉)
お米屋ジャッキー&高崎アキラ様、はるばる遠征ありがとうございました。「アキラ少年、あの日を境にみんなはヤル気を出しました。本当にあなたはスゴイ…(いえるッ)」。またの対戦(雪辱戦?)を期して、ここにお礼申し上げます。負け犬軍団代表—Don—どる。高崎からの遠征に引き続き、溝ノ口の方々も遠征してくださるようなので、強者たちを集めてお待ちいたしております(トーヨコも有名になったのかな?マア91人抜きする奴もいるしネ…店独白)。 by (店)

●ゲームセンターポパイ(東京)
かまし氏、JAG-WOP氏、NGP-ANP氏、ATC-N.F氏、POT-T.Y氏、フジの方々、レジャーランドの方々、来店ありがとう。Y.T氏、らじあめ氏、GSM-つる氏、いつも来店ありがとうございます。

●ゲームパレス三島(静岡)
ハイスコア担当者が、女子高生になりました!! マジで店長HPO-RAN

●グリーンプレイランド(岐阜)
何も言えることはない。ネタがないのだ。新作が来ね―…。一応ストZEROとワーヒーパーフェクトが入荷予定にはなっているが…。しかし今、何よりもVF2が欲しい。なんともならないのか、なぜ鉄拳なんだー!!頼む、鉄拳2はスーパーシステム22で超美なグラフィックと奥の深いゲームを作ってくれ。た…たのむう~。でもVF3が出ればそっちがいいの…。ここで一言。ナムコさん鉄拳もいーがVF2をもっと買ってくれ。せめてVF3のときは…頼むぜ。ほかに言うことはない。これが載る頃は、冬の時代が終わって春が来て信ジテイタイ…タイガーヨ。今回はそーとーキレが悪いな…我ながら、頼むぜ来月は…多分。

●アイリン夢空間(岐阜)
CYCLONE-K-W氏、ポンポコリン氏、来店ありがとうございました。今度は常連がいるときに来てください。

●AMスペースハスラー(三重)
クールライダースハイスコアラー求む!!
三重県猛虎会熊野支部会員募集中—本部、三重県松坂市。

君こそゲーメスト!

その3

リッジレーサー2	上級	必3′36″623	SNC-DK-LED	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
デイトナUSA	初級	2′10″46	ロートルぎるはま氏	カジノカーニバル（東京）
	中級	2′52″90	KA. たかはし	
極上パロディウス	ビックバイパー	4,117,300	VMT-RED	ハイテクセガ大船（神奈川）
	ミカエル	4,828,700	ZXZ	GAME's WILL（京都）
餓狼伝説スペシャル	ジョー	必2,722,000	FURIL-宮村優子♡	荏原ゲームコーナー（東京）
	キム	連必2,524,500		プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
	アクセル	連必2,646,000	ムッシュかまやつ	個人申請 すーるぽん（東京）
	ベア	連必2,569,500	RVS-R. Y	キャッスル&YOU2（東京）
龍虎の拳2	リー.パイロン	連2,325,280	Legion-のび太	個人申請 アミューズメントスペースフジ（大阪）
	ロバート	連2,557,582	HIZ-ASM	キャッスル&YOU2（東京）
スーパーストリートファイター2X	バルログ	連1,684,700	強化人間SHADOW	プレイシティ24（北海道）
	フェイロン	連必2,715,400	SSMR'S-MRC碧の疾風	ゲームコーナーフジ（東京）
	ダルシム	連必3,206,500	SSMR'S-MRC橙鎖陽炎	
痛快ガンガン行進曲	剛	連必209,525	GSM-つるね	
	シン	197,255		ゲームセンターポパイ（東京）
	レオンハルト	217,720		
ヴァンパイア	デミトリ	連必1,757,200	DENK	ゲームコーナーフジ（東京）
シュマイザーロボ		連3,587,500	今回で終了致します。PEW.Z100てん	プレイランドエフワン（宮城）
レーシングフォース		2′52″60	WZH	個人申請 GAME's WILL（京都）
ガンバレット	ビギナー	連218,046	たら（from二荒）	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
デザートタンク	ビギナー	2,089,007	S.H-早瀬正吾 俺はコサキンリスナー	個人申請 セガワールド成増（東京）
アウトランナーズ	アトランティック	必3′16″35	KOH	ゲームスポットパスカル（岡山）
ぷよぷよ		2,304,093	2面で失敗してなければ…NOV	個人申請 遊ingポイントセオラ（滋賀）
V. V		35,899,850	「YT氏本当にすみませんでした。」NAi	ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉）
トライゴン		連2,940,060	GGE-YGA-GNT㊙	ノーベル&ヒノーズ（東京）
パドルマニア	上級	602,400	星ケ丘CHつぶれてもHCM-鎌倉もうる	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
中華大仙		連934,700	WZH	GAME's DRAGON（京都）
前回の訂正				
極上パロディウス	こいつ	☆ 連5,420,000	新井(t) RIT-8段	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
ガンバード	マリオン	☆ 連2,106,800	DAB. S	
エレベーターアクションリターンズ		☆ 999,900	NGP-ANP	
サイバーコマンド	ピースキーパー	1′17″23	仙台のZYX師匠に捧ぐ OBA'n㊙	
鉄拳	キング	☆ 1′32″91	MFC-星白金あつし夫	
	ポール	☆ 1′54″20		
マッハブレイカーズ	ビーストホール	☆ 13,011	FTS-NAZ	
エレベーターアクションリターンズ		☆ 999,900	AXIOM-Y. N	PLAY CITY NASA（大阪）
ヴァンパイアハンター	ビシャモン	☆ 連2,075,000	星白金-RBN-ウェディングポーズ	
ダブルドラゴン		☆ 連必1,701,300	MRP-DEN	
バーチャファイター2	サラ	連1′01″61	Seize-KKK	
	シュン	連1′55″00	PROFESSOR	
バーチャファイター	パイ	必1′10″69	MRP-DEN	
究極戦隊ダダンダーン	イーグル	1,565,950		
バイオレンスファイト		14,794,520	Seize-KKK	
水滸演武		2,644,100	T. Clue-KOS	扇ケ丘レジャーセンター（石川）

の上げ方が決め手か。

エアーコンバット22は部門別集計はしていません。今後も出回りの少ないゲームはキャラ別しない方針でいきます。

エクストリームダウンヒルも出まわりの少ないゲームの1つ。しかももうYOU2からも無くなってしまったとのこと。出回りの極端に少ないゲームについての集計ルールの改正を現在検討中です。

P-47Acesの稼ぎは、かなりツライものになってきているようです。熱き情熱でカバーする以外に方法は無いでしょう。

餓狼伝説3の暗黒龍氏は、連なしでのスコア達成です。弘法筆を選ばずとはこういう人のことを言うのでしょう。

セーラームーンは200万点を突破したプレイヤーが2名いて、緊張した争いが続いています。

ヴァンパイアハンターは、Newバージョンの出回りによって点数に異変が起きています。それにしてもモリガンで500万を越えてしまうとは…。

マッハブレイカーズは先回エキシビジョンマッチで更新されていない記録を載せてしまいました。プレイヤーの皆様申しわけありませんでした。

ソニックウイングス2・疾風魔法大作戦・真サムライスピリッツは同一店・同一プレイヤーの独占が非常に目立ちます。こういう状況の中でもキャラ別集計のゲームを増やしてほしいという意見が多いというのは理解に苦しみます。

最後に、先回担当引継時の手違いでNASA杉本町店とPC巣鴨店の集計用紙が手元に届きませんでした。

関係者の皆様に深くお詫び申し上げます。（担当：大西）

扇ケ丘レジャーセンター ☆=24(157)

石川県石川郡野々市町高橋町86-2 ☎(0762)46-6406

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイバーボッツ	1,302,500	T. Clue-ISD	ALL SUPER8
2	ヴァンパイアハンター（モリガン連必）	5,378,200	T. Clue-RIK	ALL
3	ヴァンパイアハンター（フェリシア連必）	2,808,000	T. Clue-ISD	ALL
4	ヴァンパイアハンター（オルバス連必）	2,480,700	T. Clue-KOS	ALL 2ミス
5	ヴァンパイアハンター（レイレイ連必）	2,479,400	T. Clue-rカモネ	ALL
6	ヴァンパイアハンター（アナカリス連必）	1,937,200	T. Clue-ISD	ALL
7	セガラリーチャンピオンシップ（チャンピオンシップ）	3′18″88	ZXRJFK=かっち	セリカMT
8	ツインビーヤッホー（プラクティス連）	7,338,750	KTN	ALL
9	P-47 ACES（翁連）	2,838,970	旅先で初クリアぬ図	翁ALL
10				

ゲームプラザ・イエローハット ☆=1(154)

愛知県名古屋市中村区則武1-11-9 ☎(052)453-5857

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	首領蜂	10,783,440	ILW-DECO愛好会 E.T!	2-3 タイプC
2	ツインビーヤッホー（プラクティス）	6,736,140	ねこん	ALL
3	ツインビーヤッホー（ノーマル）	4,035,680	ILW-DECO愛好会 E.T魔王	ALL
4	ツインビーヤッホー（スペシャル）	6,508,940	NBLA AGGS-DOH.Sちびっ子	5面
5	エアーコンバット22（ドッグファイト）	929,303	なぜ名コース別集計せん？ 怒	ALL
6	エアーコンバット22（上級）	188,344	ゲームでも別集計でしっかりわかるのに！	ALL
7	餓狼伝説3（テリー）	1,898,700	MRP-NAL	ALL
8	サイバーボッツ（スーパー8）	501,100	編集員のやらないゲームは不幸だ 永の翅	ALL
9				
10				

天野スポーツのゲームコーナー ☆=1(9)

愛知県西尾市高砂町41 ☎(0563)56-2670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アウトフォクシーズ（ダニー&デミ）	11,124,000	AUM	1コインALL ノーマル設定
2	マッハブレイカーズ（ジョニー）	5″33	辛味汁かけ飯	1コインALL
3	D&D®（ファイター）	1,132,746	Y. I	1コインALL ドラゴンスレイヤー
4	ぷよぷよ通	517,414	GPP-ばのお	1コインALL ブロック -546
5	ツインビーヤッホー（スペシャル）	7,079,820	E/G-Ⓜ(TRANCEI)	1コイン5面
6	餓狼伝説3（テリー）	1,812,000	NUL岡崎から遠征	1コインALL ノーミス
7	ヴァンパイアハンター（モリガン）	2,125,700	I S	1コインALL
8	水滸演武（武松）	1,285,300	N T	1コインALL
9	ダブルドラゴン	1,265,400	K HARA	1コインALL
10	鉄拳（カズヤ）	2′45″71	辛味汁かけ飯	1コインALL

アミューズメントスペース・ハスラー ☆=7(13)

三重県熊野市木本町620-1こやま2F ☎(05978)9-0970

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エアーコンバット22	113,178	トクP	初級 F-14 ALL
2	デイトナUSA	3′21″17	三重県方猛虎会能野支部	上級・TA
3	デイトナUSA	3′25″29	ZZR	中級・TA 逆走
4	マッハブレイカーズ	8″59	県方猛虎会会員募集中	マキシマムスピード
5	マッハブレイカーズ	213m57	CUT	モンスタードラッグ
6	サイバーボッツ	571,300	AKI	ALL ジャッカル バオ&マオ
7	バーチャファイター2	2′03″33	卍	シュン
8				
9				
10				

プレイシティキャロット四日市店 ☆=7(21)

三重県四日市市西浦2-4-5 ☎(0593)54-2266

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ツインビーヤッホー（ノーマル）	3,907,650	AOI CHACHA	ホムタイプ 5ボス むぅ〜
2	サイバーボッツ（R.ジャッカル）	622,200	Led	1CALL P×5 (ジン)
3	マッハブレイカーズ（エキシビジョンマッチ）	5″20	謎のゲーマーBQZ	無改造 ※以下同 マコト使用
4	マッハブレイカーズ（モンスタードラッグ）	214m75	謎のゲーマーBQZ	マコト使用
5	マッハブレイカーズ（ハイパーグライダー）	718m79	謎のゲーマーBQZ	マコト使用
6	アウトフォクシーズ（ベッティードー）	13,540,000	K K	ALL P×2
7	ヴァンパイアハンター（モリガン）	2,059,400	K K	1CALL ALLEXとどめ
8	ヴァンパイアハンター（フォボス）	1,561,700	R W	1CALL
9	餓狼伝説3（テリー）	1,916,600	BOZ-538	1CALL 負け無し
10				

松井商店ゲームコーナー ☆=1(4)
大阪府柏原市国分西1－3－5国分駅前 ☎(0729)76－1915

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説3（テリーボガード）	2,001,400	FIN	1ミスALL
2	餓狼伝説3（ジョー東）	1,640,200	しゅうへい	ノーミスALL
3	餓狼伝説3（フランコ・バッシュ）	1,465,200	餓狼3はおれが、もらった。 たけし	ノーミスALL
4	餓狼伝説3（ボブ・ウイルソン）	1,393,700	松浦（マムー）	ノーミスALL
5	ヴァンパイアハンター（モリガン）	2,539,300	しゅうへい	ALL
6	ヴァンパイアハンター（フェリシア）	2,117,300	山本 産婦人科にいくな。 M G	ALL
7	ラグナロク（連なし）	4,970,450	にーちゃん	ALL
8	ぱにっくボンバー	99,999	by、NAOKI、YAMAMOTO	ALL
9	風雲黙示録（チュン）	525,000	うおーはじめてじゃー byT. M	ALL
10	風雲黙示録（ゴズウ）	533,600	M G	ALL

チャレンジャー関大前店 ☆=5(76)
大阪府吹田市千里山東1－14－2 ☎(06)389－8072

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	首領蜂（TYPE－C）	9,322,400	やっぱ縦シューは東亜 TQS－(神)	2－2 連付
2	アウトフォクシーズ（D&D）	14,000,000	咆哮野郎まJU	ALLⓅ
3	サイバーボッツ（SURER－8）	989,400	関東の2人共帰ってこい。咆哮野郎まJU	ALL ガキ使用 敵甘
4	サイバーボッツ（WARLOOK）	615,700	次回来店8月（予定）ですまたね!!みつきん	ALL バオ・マオ使用
5	ツインビーヤッホー（初級）	7,982,930	(連)なし超きつい AXIOM－H Y(秀)	ALL (連)無 残0
6	ツインビーヤッホー（中級）	5,388,190	4／26	ALL (連)無 残0
7	エアーコンバット22（D.F）	872,827	Viper	ALL
8	風雲黙示録（キャロル）	422,000	やっぱええわぁ!! NOB	ALL
9	P 47 ACES（スピットファイア）	2,726,410	(連)はどこへ…… S. N	ALL (連)無 残1
10	ばくばくアニマル（おじょうず）	305,428	Legion－ホエホエ君	ALL

GAME's WiLL ☆=21(224)
京都府京都市左京区一乗寺高槻町20－1 ☎(075)711－1435

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	クールライダース（グラスホッパー）	3′09″83	WZH	完走 MT(必)
2	クールライダース（ディスカバリー）	3′13″13	WZH	完走 MT(必)
3	クールライダース（ワイルドキャット）	3′13″63	WZH	完走 MT(必)
4	クールライダース（I.C.B.M.）	3′14″53	WZH	完走 MT(必)
5	ばくばくアニマル	312,630	小林秘侍	1コインALL おじょうず
6	ツインビーヤッホー（ノーマル）	7,290,980	京城	ALL (連)
7	ツインビーヤッホー（スペシャル）	15,273,440	京城	ALL (連)
8	ヴァンパイアハンター（デミトリ）	2,273,400	Tiny－DIL(乗)	ALL (連)(必) 7日Ver.
9	ヴァンパイアハンター（ガロン）	2,381,400	ツガ夫	ALL (連)(必) 7日Ver.
10	ヴァンパイアハンター（パイロン）	1,880,400	ツガ夫	ALL (連)(必) 7日Ver.

コズミックプラザABC ☆＝3(53)
大阪府寝屋川市早子町18－14 ☎(0720)23－1160

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター（モリガン）	3,073,400	ケンシロウ	ALL
2	ヴァンパイアハンター（フェリシア）	2,272,100	F. S命	ALL
3	P－47 ACES(連)（ブラックウィドー）	3,024,780	P47同盟 RYO	ALL
4	P－47 ACES(連)（スピットファイア）	3,000,920	はよクリアしろって。全国2位のブランカ	ラスボス死亡
5	サイバーボッツ（アリエータ）（ワーロック）	666,900	JMC－BBC	ALL
6	餓狼伝説3（テリーボガード）	2,004,800	フオウ	ALL
7				
8				
9				
10				

タウンスポットプレイランド ☆=4(132)
大阪府茨木市中津町4－3 ☎(0726)36－5900

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ばくばくアニマル	ALL	まえしま SARIN ばや兄(よ)	普通209759 上手308365
2	ソニックウィングス2	2,784,400	HKR	ALL
3	殿様の野望2	4,145,940	INBE ENDX YUURI(ふ)(ぬ)	ALL 毛利 91.6%
4	ヴァンパイアハンター（モリガン）	3,779,100	SARIN－Y. S	ALL ノーマル、ノーマル
5	ヴァンパイアハンター（ガロン）	2,182,700	CIRCUS－DFX	ALL ノーマル、ノーマル
6	ヴァンパイアハンター（オルバス）	2,008,100	SARIN SIN	ALL ノーマル、ノーマル
7	ヴァンパイアハンター（ザベル）	2,009,500	ベコ	ALL ノーマル、ノーマル
8	ヴァンパイアハンター（パイロン）	1,592,700	K－O－T	ALL ノーマル、ノーマル
9	サイバーボッツ（スーパー8）	985,100	MIZ神－ZZ	ALL
10	風雲黙示録（キャロル）	835,200	VIU－ERBN	ALL

GAME's DRAGON ☆=3(22)
京都府京都市上京区千本通下立売下ル小山町888ドルスⅡ1F ☎(075)822－3017

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	P 47 ACES（スピットファイア(連)）	2,901,300	S・N（わらびの里の人）	ALL
2	アウトフォクシーズ（ベティ・ドー）	13,661,000	大月 広志	ALL
3	マッハブレイカーズ（マキシマムスピード）	7″69	Demannen（出まんねん）	レバー、(連)なし マコト使用
4	サイバーボッツ（R.ジャッカル）	625,100	ASO	ALL
5	ヴァンパイアハンター（デミトリ(連)）	2,191,400	Tiny－DIL(乗)	ALL
6	ヴァンパイアハンター（モリガン(連)）	3,384,300	藤崎 詩織	ALL
7	ソニックウィングス2（YF－23(連)）	2,864,800	HKR	ALL
8	ソニックウィングス2（RAFALE(連)）	2,972,100	HKR	ALL 大怪球×2
9	中華大仙	934,700	WZH	ALL(連)
10				

ピノキオ&アニバーサリー25 ☆=3(32)
兵庫県明石市本町1－1－26 ☎(078)917－5685(ピノキオ)

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	首領蜂（TYPE－A）	12,907,090	土曜日マニア（子供オンパレード）	2－4
2	首領蜂（TYPE－B）	13,690,860	プールマニア（ビデオカメラ持参）	2－3
3	首領蜂（TYPE－C）	11,891,320	ホーリーネーム：レッドスペルマーナが	2－3
4	ツインビーヤッホー!（ノーマル）	5,257,160	FUN人	ALL
5	P－47 ACES（ブラックウィドゥ(連)）	3,182,890	TIN－KAS	ALL
6	サイバーボッツ（R・ジャッカル）	782,400	BOS	ALL バオ・マオ
7	サイバーボッツ（レプトス）	692,500	DDT	ALL ガウェイン
8	サイバーボッツ（F・キラービー）	572,800	MOZ	ALL アリエータ
9	鉄拳（ロウ(連)(必)）	2′41″38	SVR－かる夫(み)	ALL
10	鉄拳（吉光(連)(必)）	2′32″80	死刑。	ALL

タイトーイン002スタジアム ☆=6(260)
大阪府豊中市玉井町1－1－36ライオンズマンション102号 ☎(06)844－0586

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ツインビーヤッホー（スペシャル）	11,288,420	病気でホゲりました。	ALL (連)
2	セガラリーチャンピオンシップ（上級）	2′14″32	引退記念－T. Y	MT 来店ありがとうございません
3	セガラリーチャンピオンシップ（初級）	2′43″53	東京ではお世話になりました。（一同より）	MT
4	セガラリーチャンピオンシップ（チャンピオンシップ）	3′19″80	参考記録	MT
5	デイトナUSA（レバー仕様、初級）	2′26″87	Mr. おかのくん	MT
6	デイトナUSA（レバー仕様、中級）	2′57″20	福屋工務店（やるゲームがない）	MT、TA
7				
8				
9				
10				

プレイシティNASA杉本町店 ☆=30(283)
大阪府大阪市住吉区山之内3－3－5 ☎(06)694－4909

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ツインビーヤッホー（PRACTICE(連)付）	8,219,830	AXIOM－H Y(秀)	ALL
2	ばくばくアニマル	ALL	MRP－MAT	ALL
3	ヴァンパイアハンター（ビシャモン(連)(必)付）	2,153,100	RBN－星白金－ボーズ	ALL
4	鉄拳（ポール）	1′32″61	ZAN－TG♡	ALL
5	バーチャファイター2（パイ(連)付）	1′04″27	PROFESSOR	ALL
6	バーチャファイター2（ジャッキー(連)付）	1′08″22	Seize－KKK	ALL
7	バーチャファイター2（リオン(連)付）	1′35″15	AXIOM－Y. N	ALL
8	バーチャファイター2（シュン(連)付）	1′49″54	PROFESSOR	ALL
9	ザ・キング・オブ・ドラゴンズ（ファイター(連)(必)付）	3′656,900	MRP－DEN	ALL
10	ザ・キング・オブ・ドラゴンズ（クレリック(連)(必)付）	3,680,900	MRP－DEN	ALL

ジャスコ川西店プレイランド ☆=1(11)
兵庫県川西市小花1－6－16 ☎(0727)59－7464

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説3（テリー）	1,806,500	ヨリ	ALL 連なし
2	餓狼伝説3（ボブ）	978,800	JOE 山崎	ALL 連なし
3	ヴァンパイアハンター（デミトリ）	1,263,400	流ゲーきいてね。DM 翔	ALL 連なし
4	ヴァンパイアハンター（モリガン）	1,560,300	プンプン丸&N	ALL 連なし
5	ヴァンパイアハンター（フェリシア）	2,042,100	GSC－吹雪－RYO君	ALL 連なし
6	ヴァンパイアハンター（オルバス）	1,538,700	OIR	ALL 連なし
7	ヴァンパイアハンター（ガロン）	1,207,500	K・H	ALL 連なし
8	バーチャファイター2（アキラ）	1′32″13	流ゲーよろしく。YU	ALL 連なし
9	バーチャファイター2（ジャッキー）	2′07″56	流ゲーよろしく。YU	ALL 連なし
10				

ハイスコア通信 お店から②

●プレイシティキャロット四日市店（三重）
広島アトランティッククラブの皆様、滋賀から来店（遠征）してくださった皆様、ありがとうございました!!
PS. ぷよまんおいしかったです。

●チャレンジャー関大前店（大阪）
スコアラー大募集中!!シューティングにはできるだけ早く連射装置をシンクロでつけるよう日々努力しますので、皆様遊びにいらしてください。 by ケサギリ6級
PS. みつきんがんばれ、俺らもがんばる

●松井商店ゲームコーナー（大阪）
今、餓狼3と、ヴァンパイア ハンターが、すごく熱いです。うまい人、ぜひ当店へ来てください。 担当 にーちゃん

●イーストランドファミリーガーデン（岡山）
あと2回で最終回です…。やりたいゲームが出ない。○担

●ゲームハウスカントリーボーイ（広島）
これから暑くなると同時に、対戦にも熱くなれるゲームがそろいそうなので、遊びにきてね!!

●ゲームプラザミッキー（広島）
最近ダブルドラゴンをやってくれる人が増えて嬉しいです!! by まか

●ゲームシティDADA（島根）
今ダダでは、1クレジットサービス実施中!!ラッキータイムはPM3時と5時、行くしかないぞ。それと各種イベントも続々実施するぞ。これは目が離せない。突然キングオブドラゴンズとボンバーマンワールドが入荷しました。それとイチダントアールは1コイン2クレジット、これはもうやるしかないっ!!当店のスコアノートに赤字で申請したら、優先的にゲーメストに送っちゃうからスコア申請もよろしくね。

●アメニティスペースOZ（山口）
最近常連客の間に、対戦ゲームはアキたという声が多い。ゴルフ、野球を入れろという客もいる。そこで対戦をさらにおもしろくする方法はないものでしょうか。 byなやむ店長

●ビッグウェーブ（高知）
遅くなりましたが、神戸でお世話になったみなさん、どうもありがとうございました。ういず夫師匠、今度住所教えてくださーい。 by 弟子NAL夫（よっしい）

●ウィルトークタイトー空港通り店（愛媛）
デュラルどうやって使えるか?知ってる方、電話求む!! 店長K
空港通り常連紹介パート3
地獄の今井君の場合（スタンド名 リリカルACT3）、年齢不明、セガの店員、バーチャがうまい、ロリコンである。以上。

●ホワイトハウス箱崎店（福岡）
当店はゴールデンウィークよりVF2を10台設置。しかも1プレイ30円です。みんなやりに来てね。強い店員が待ってます。それにしても、ドンパチはおもしろいですね。熱い弾避けに常連シューター大喜びです（ファイナルロマンス2も熱い－）。 by ヘボアキラ使い しま

●ゲームプラザ（熊本）
当ゲームプラザでは、対戦やメダルゲームの片手業でスコア申請するのがはやっています。何事も熱くならず、ニヒルに生きる現代っ子の生き様ってのは、端で見てるとイライラするものです。急募・熱い人（性別不問）。

文責：プラザの若年寄DMF(楽)

ヒットゲーム BEST10

プレイヤー人気ベスト10

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	2	バーチャファイター2	812	セガ
2	1	ヴァンパイア ハンター	759	カプコン
3	3	餓狼伝説3	486	SNK
4	―	ツインビーヤッホー！	408	コナミ
5	―	サイバーボッツ	367	カプコン
6	4	鉄拳	206	ナムコ
7	6	スーパーストリートファイターⅡX	186	カプコン
8	8	パズルボブル	168	タイトー
9	5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	132	SNK
10	―	リッジレーサー2	89	ナムコ

11位	セガラリーチャンピオンシップ 108	12位	首領蜂 101	13位	ばくばくアニマル 92	14位	風雲黙示録 82	15位	アウトフォクシーズ 78

インカムベスト10

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	バーチャファイター2	837	セガ
2	2	ヴァンパイア ハンター	778	カプコン
3	3	餓狼伝説3	475	SNK
4	―	サイバーボッツ	325	カプコン
5	―	ツインビーヤッホー！	323	コナミ
6	4	鉄拳	314	ナムコ
7	5	スーパーストリートファイターⅡX	237	カプコン
8	8	リッジレーサー2	174	ナムコ
9	7	パズルボブル	164	タイトー
10	9	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	121	SNK

11位	セガラリーチャンピオンシップ 116	12位	ばくばくアニマル 96	13位	エースドライバー 86	13位	デイトナUSA 86	15位	ぷよぷよ通 84

バーチャ2首位奪回！

上位を占めるのは格闘もの3強

今月は、再びバーチャファイター2が首位の座を奪い返しました。ヴァンパイアハンターも高い人気を保っていますが、バーチャ2の高い人気にはおよばないといったところです。

バーチャファイター、鉄拳というところは家庭用でも発売されているのが強味。ネオジオ系のゲームも、比較的早い時期に家庭で遊べます。新しいシステムを持った格闘ゲームは、わかりにくくなりがち。その点、家庭用で発売されるのは大きな強味と言えます。

ヴァンパイアハンターは、ヴァンパイアの家庭用が発売されればもう少し層が広がったような気がします。ヴァンパイアハンターのプレイヤー層の広さは、まだまだといったところでしょうか。

SNKの餓狼伝説3は、確実に3位を保っています。しかし、得点はやや落ちていて、苦しい状況。対戦プレイがあまり盛り上がっていないためと思われます。

システムがわかりにくいということと、対戦バランスがあまりよくないのが原因でしょうか。対戦格闘は、バランス調整がとても大事であることを感じさせられます。

ボッツ、ヤッホー出だし好調

新製品では、カプコンのサイバーボッツ、コナミのシューティング、ツインビーヤッホーが入ってきました。

サイバーボッツは、いわゆるロボット対戦もの。通常技、必殺技のほかにウェポン、ブースターなどを使う一風変わった対戦ゲームです。

慣れればそれほど複雑なことをしているわけではないのですが、一見してわかりにくく感じられるのが欠点。広い層で対戦が盛り上がるかどうかは苦しいところ。

その点、ツインビーヤッホーは実にとっつきやすくできています。広い層に受けそうなゲームなのですが、のめりこませるカタルシスがやや少ないような気がします。よくできているゲームと思いますが、もう一味ほしかったと思います。ゲーム作りは難しいですね。

来月は首領蜂、ワールドヒーローズパーフェクトあたりがランキングに入ってきそうです。

(石井ぜんじ)



(大阪府　ノートゥング君)

川島玩具店　☆＝0 (19)

兵庫県高砂市高砂町鍛冶屋町1411　☎(0794)42―0094

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター(フェリシア)	1,766,400	ZOG	ALL
2	ヴァンパイアハンター(モリガン)	1,338,800	OZ-GAL	ALL
3	ヴァンパイアハンター(ビシャモン)	1,233,400	BEE	ALL
4	ヴァンパイアハンター(デミトリ)	1,374,800	RIG	ALL
5	餓狼伝説3(テリー・ボガード)	2,109,200	SIN	ALL
6	餓狼伝説3(ジョー・ヒガシ)	728,900	GED	ALL
7	餓狼伝説3(フランコ・バッシュ)	645,500	ZIP	ALL
8	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94(メキシコ)	314,580	南沙	ALL
9	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94(ブラジル)	366,520	BOB	ALL
10	スーパーストリートファイターⅡX(ガイル)	1,059,600	大将	ALL

イーストランドファミリーガーデン　☆＝0 (12)

岡山県津山市川崎147イーストランド別館　☎(0868)26―2527

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ニンジャウォーリアーズ(DXタイプ)	346,070	古き良き時代(現役台)　ひろぽん	1クレALL
2	ゲイングランド	31,875,625	古き良き時代(現役台)　BEE	1クレALL
3	サイバリオン(実戦編)	20,817,200	古き良き時代(現役台)　A+、N	1クレALL ノーミス×2
4	アサルト(日バージョン連付)	704,800	古き良き時代(現役台)タテ画面命	1クレALL
5	超絶倫人ベラボーマン(バージョンC)	467,500	古き良き時代(現役台)　格闘いらん	1クレALL
6	悪魔城ドラキュラ	351,600	古き良き時代(現役台)　格闘物はX	3周目2面
7	ロストワールド(旧バージョン)	8,267,000	古き良き時代(現役台)　終わってる	クレALL ZENNY50万
8	レインボーアイランド(旧バージョン)	99,999,999+α	古き良き時代(現役台)　Ⓒ前田	クレALL コマンドなし
9	チェルノブ(連付)	332,400	古き良き時代(現役台)　DIO	クレALL
10	魔境戦士	376,250	古き良き時代(現役台)　ひろぽん	ステージ7

ゲームスポットパスカル　☆＝3 (17)

岡山県岡山市表町3―7―5　☎(086)234―2332

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ツインビーヤッホー(PRACTICE)	5,129,300	MUA-SPS	ALL付
2	ばくばくアニマル	ALLクリア	D. S. K-BAD	とりあえず
3	パズルボブル	32,279,690	D. S. K-BAD	ALL
4	アウトランナーズ(アトランティック)	3′16″35	KOH	完走マッドパワー ギアボタン付
5	バーチャファイター2(シュン)	3′57″26	あー言えばキャサ夫余裕	ALL 超穴うめちゃち命
6	バーチャファイター2(パイ)	3′24″33	タタリがあるぞ！！	ALL
7				
8				
9				
10				

ゲームハウスカントリーボーイ　☆＝1 (7)

広島県広島市安佐南区長楽寺1―1―37　☎(082)872―1605

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター	1,694,900	I2V	ALL モリガン
2	ヴァンパイアハンター	1,454,200	雀の涙っす 鬼努川　竜次	ALL オルバス
3	ヴァンパイアハンター	1,366,900	おいら	ALL レイレイ
4	ヴァンパイアハンター	1,053,800	おいら	ハイロン
5	サイバーボッツ	409,100	へボ男	ALL B、リードマン
6	ツインビーヤッホー	4,858,060	へボ男	ALL ノーマル
7	餓狼伝説3	1,092,400	おいら	バッシュ
8				
9				
10				

オキモト　☆＝1 (16)

広島県広島市西区南観音3―15―3　☎(082)292―1473

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ツインビーヤッホー(プラクティス)	6,467,040	UTO	ALL
2	ツインビーヤッホー(ノーマル)	4,434,320	うと	ALL
3	ツインビーヤッホー(スペシャル)	11,624,640	うーと	5ボス
4	サイバーボッツ	432,700	JFK	ALL ジャッカル使用
5	餓狼伝説3	1,956,700	DOI	ALL テリー使用
6	ヴァンパイアハンター(レイレイ)	1,262,500	お遊び!!	ALL
7	ヴァンパイアハンター(ガロン)	1,240,300	NA	ALL
8	ヴァンパイアハンター(アナカリス)	1,114,200	MS	ALL
9	ヴァンパイアハンター(ビクトル)	1,032,500	MS	ALL
10	バーチャファイター2(段位認定モード)	15段	玉乃井(たまのい君) アキラ使用	5分46秒 100 104

モンキーハウス本館　☆=11(216)

福岡県福岡市中央区六本松2－6－7　☎(092)731－0053

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	首領蜂(Aタイプ)	12,102,740	G.M.C. R-I	2－4 Cボタン有
2	首領蜂(Bタイプ)	8,946,570	外道T・H	1－5 Cボタン有
3	首領蜂(Cタイプ)	12,192,350	G.M.C. げえむのごんちゃん	2－3 Cボタン有
4	ツインビーヤッホー(連)(プラクティス)	7,476,570	G.M.C. げえむのごんちゃん	ALL
5	登龍門	1,155,400	外道T・H	ALL ミンタオ
6	ばくばくアニマル(連)	296,969	コンティニュー10回してもわからんけど。	ALL
7	P-47 ACES(連)(ブラックウイドゥ)	3,297,560	G.M.C. R-I 10回してません	ALL
8	マッハブレイカーズ(ブロックバスター)	6″80	T.E	
9	マッハブレイカーズ(マキシマムスピード)	7″63	T.E	
10	マッハブレイカーズ(ボムズアウェイ)	7171.7m	T.E	

丸久小郡町店ファミリーランド　☆=1(7)

山口県吉敷郡小郡町矢足　☎(0836)31－6681

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ツインビーヤッホー	4,085,410	アグレッシブなZ32 AFP－しんたろう	プラクティス ALL(連)
2	ツインビーヤッホー	5,069,440	アニキ最高っす。しんたろう	ノーマル (連)
3	ツインビーヤッホー	6,174,880	あきぼうがエロビデオをかりる店はビック!	スペシャル 4面ボス前 (連)
4	餓狼伝説3	1,321,800	MAN早川 池永(株) KEN&JUN参上	テリー 最終面
5	餓狼伝説3	1,352,680	ELF	ブルーマリー ALL 小月店
6	ヴァンパイアハンター	1,545,000	MEN健二 淳二もがんばれ	ドノヴァン ALL
7	サイバーボッツ	456,200	AMP	アールジャカル ALL
8	マッハブレイカーズ	47spin	LUIS ひろみ愛してるよ♡	スーパースタント
9	マッハブレイカーズ	7,920	じゃば夫っす	ビーストボール
10	マッハブレイカーズ	5″66	LUIS 子供の名前は寛樹っす	エキシビジョン

ゲームプラザミッキー　☆=9(24)

広島県広島市南区的場町1－7－2　☎(082)262－5189

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	首領蜂(タイプC)	13,054,420	天野由梨さんと握手 V.F－紅王	2－4 1周3ミス
2	ばくばくアニマル	ALL	XRX－CTS－おおつぼ	おけいこモード
3	風雲黙示録	609,100	NEZ－GYO	ALL キャロル使用
4	餓狼伝説3	2,167,200	大段	ALL テリー使用
5	ダブルドラゴン	1,940,900	会長のおかげです♡ XRX－MAK	ALL D×8 ビリー使用
6	殿様の野望2	3,925,580	じゃーず かぶこまー	ALL 織田信長 使用
7	ヴァンパイアハンター(フェリシア)	2,242,300	XRX－FMS	ALL (連)(必)付
8	ヴァンパイアハンター(デミトリ)	1,722,200	TAK	ALL (連)(必)付
9	ヴァンパイアハンター(アナカリス)	1,306,200	NEX－GYO	ALL (連)(必)付
10	雷電DX(練習モード)	12,465,720	XRX RISE－MAS	1－5ALL (連)付 2P側

サブカルチュア　☆=4(121)

福岡県筑紫野市二日市宮田町581－6黒崎ビル　☎(092)922－9010

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	サイバーボッツ(SUPER－8)	1,081,400	十一夜 恵	ALL (連)(必)付 アリエータ
2	サイバーボッツ(ヘリオン)	982,700	Mr.X	ALL (連)(必)付 バオ・マオ
3	首領蜂(Bタイプ)	7,326,930	SCS－OOT	5面 (連)付
4	餓狼伝説3(テリー・ボガード)	2,013,600	十一夜 恵	ALL (連)(必)付
5	美少女戦士セーラームーン(ヴィーナス)	2,031,700	ATC－まさし	ALL (連)(必)付 クリスタル＋3
6	ギャプラス	11,111,100	H.B－DOS	
7				
8				
9				
10				

ビッグウェーブ　☆=2(13)

高知県高知市曙町1－8－25寿ビル1F西　☎(0888)43－3433

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説3(ギース)	1,434,600	めざせ240万点!! 鮎	ALL (必)付 L－4
2	マッハブレイカーズ(ハイパーグライダー)	706m97	GCC	カールNICE!
3	マッハブレイカーズ(ボムズアウェイ)	7,037m9	GCC	ゲージほぼ満タン マサラNICE!
4	マッハブレイカーズ(グランドスパイク)	295m72	GCC	カールNICE! 120%
5	マッハブレイカーズ(エキシビジョン)	5″35	GCC	マサラ
6	マッハブレイカーズ(マキシマムスピード)	8″01	GCC	マサラ
7	マッハブレイカーズ(ディープダイバー)	721m7	GCC	カール
8	鉄拳(ミシェール)	2′43″33	ストGUY	ALL (必)付
9	鉄拳(ヨシミツ)	3′09″21	殿様サマサマッス JHK－NAL夫	ALL (必)付
10	ぷよぷよ	2,004,641	とりあえず200万 LAOS－長田仙人	ALL5面じばく 5、13面ダメ

ゲームゾーン灘店&境店　☆=1(13)

鳥取県米子市灘町2－52　☎(0852)22－9749

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター(フェリシア)	1,809,100	A.Y	1CALL (連)なし
2	ヴァンパイアハンター(デミトリ)	1,629,300	J.C	1CALL (連)なし
3	ヴァンパイアハンター(ガロン)	1,271,600	RED	1CALL (連)なし
4	ヴァンパイアハンター(ビシャモン)	1,191,700	RED	1CALL (連)なし
5	ぷよぷよ通	248,903	DNA	1CALL
6	餓狼伝説3(ギース)	832,600	K.H	1C. (連)なし
7	マッハブレイカーズ(モンスタードラッグ)	212m45	N.A	レバー無し
8	マッハブレイカーズ(フューチャーゲート)	3,519	BCD	レバー無し
9	マッハブレイカーズ(ラビットジャンプ)	13″00	J.K	レバー無し
10	アウトフォクシーズ(ベッティ・ドー)	11,091,000	788	1CALL

ゲームインプラザオリンピアン　☆=0(19)

福岡県北九州市小倉北区京町2－6－7　☎(093)521－2040

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説3	1,504,100	FNL	1CALL S×10 (テリーボガード)
2	餓狼伝説3	1,403,500	BOT・フジ田	1CALL (ボブ)
3	エレベーターアクションリターンズ	911,100	M.H.	1CALL
4	エレベーターアクションリターンズ	475,200	AREA	1CALL
5	鉄拳	4′20″16	守田正夫	1CALL (ニーナ・ウィリアムズ)
6	鉄拳	5′19″85	JOY.佐々木	1CALL (ミシェールチャン)
7	アウトフォクシーズ	10,849,000	SN.RO	1CALL (ジョン・スミス)
8	アウトフォクシーズ	9,694,000	守田正夫	1CALL
9	ヴァンパイアハンター	1,620,200	UP.すなを	1CALL (フェリシア)
10	ヴァンパイアハンター	1,487,100	XZQ.F	1CALL (ビシャモン)

ウィルトークタイトー空港通り店　☆=0(28)

愛媛県松山市南斉院町17－5ウエストビル1F　☎(0899)73－1381

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	V・V	33,309,710	SUR XEX MBC 今井地獄の本宮ひろ志	ALL
2	エレベーターアクションリターンズ	992,600	SUR－KGB 小橋地獄の本宮ひろ志	ALL
3	パズルボブル	25,402,220	A.Z 今井地獄の万毛鏡	ALL
4	ミスコヒート(再入荷)	12″41″4	SUR－LEE 今井地獄の女体解剖	ALL
5	コラムスII(再入荷)	99,999	SUR－Y.T 今井地獄の投稿天国	4面クリア時
6	グランドエフェクト(サンマリノ)	3′08″04	SUR R TBC 今井地獄のカルテ通信	ALL
7	ダライアス外伝(上Vゾーン)	12,718,690	SUR－R TBC 徳田地獄の梶山不在	ALL (連)
8	ダライアス外伝(Yゾーン)	12,629,610	SUR－R TBC 次回全スタンド紹介	ALL
9	雷電II(再入荷)	2面	新山剛 超も元中 陽子地獄の珍毛鏡	今月の目玉商品 (連)
10	ファイナルラップ3(イングランド)	完走	新山剛 スタンド名 モンキーマジック	初達成記念 まだあります!

ゲームシティDADA　☆=1(9)

島根県出雲市天神町70－12　☎(0853)21－8477

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	風雲黙示録(メズウ 連なし)	394,800	ライトクンガンバ!!	1コインALL
2	ヴァンパイアハンター(フェリシア 連なし)	2,523,600	椎名牧子	1コインオール
3	餓狼伝説3(アンディ 連なし)	1,020,500	ライトクンガンバ	アンディフ〇リ
4	スーパー上海(ゼウス戦記)	54,000	KND	
5	アウトフォクシーズ(ベッティ 連なし)	11,122,000	ヤンキー玄交	1コインALL 又会いましょう。
6	クイズ&ドラゴンズ	49,500	にしこおり侍	元気かー?
7	ラグナロク	1,515,380	WiZ	
8	リッジレーサー2(上級)	3′39″445	KND	
9	ザ・キングオブドラゴンズ(エルフ 連なし)	1,684,500	ムーンボール マジシャン	☆1コのがしてしまった。スマン!!
10	ザ・キングオブドラゴンス(ウィザード 連なし)	1,479,400	デロリアン改	1コイン クリアのったよ。

ホワイトハウス箱崎店　☆=3(48)

福岡県福岡市東区箱崎6－1－2　☎(092)641－9415

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	首領蜂	11,537,300	WGFC－DUE	タイプC 2 3 連無し
2	スーパーイーグルショット	－18	WGFC－N'SA	1コインALL
3	マッハブレイカーズ	315.56m	T・E	グランドスパイク マコト使用
4	マッハブレイカーズ	7171.1m	T・E	ボムズアウェイ マコト使用
5	マッハブレイカーズ	7″73	T・E	マキシマムスピード
6	ヴァンパイアハンター	1,894,000	KAZ	1コインALL モリガン使用
7	ヴァンパイアハンター	1,220,400	TKS	1コインALL アナカリス使用
8	サイバーボッツ	429,300	てでぃべあ	1コインALL R・ジャッカル
9	サイバーボッツ	571,400	U－SUKE	1コインALL ワーロック
10	ゴールデンアックスザデュエル	371,100	WGFC－J・O	1コインALL ゾマ

チャレンジバンバン　☆=5(93)

愛媛県松山市道後樋又4－29　☎(0899)24－5583

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説3(テリー)	2,228,300	★一暗黒龍	ALL S×3落ち
2	サイバーボッツ(SUPER8)	1,191,500	たけシードカメン(ホットミルク派)	ALL P×13 D×2
3	風雲黙示録(ゴズウ)	979,300	佼助	ALL
4	ヴァンパイアハンター(パイロン)	1,729,800	K.Q.V	ALL (古いバージョン)
5	ツインビーヤッホー(プラクティス)(連)	7,344,920	ま～くん(あと100万点?)	ALL
6	ツインビーヤッホー(ノーマル)(連)	5,820,150	ま～くん	ALL
7	登龍門	1,143,160	FAD－A・T(外道の弟子)	ALL (もうない)
8	雷電DX(上級)(連)	10,000,000	FAD－LXSVII	3－5で達成 1－9有
9	首領蜂(タイプB)(連)	9,781,770	わいぱち	2－2ボス
10				

アメニティースペースOZ合同集計　☆=3(34)

山口県小野田市西高泊664－3　☎(0836)84－5147

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター(モリガン)	1,931,800	マスターモリガン 骨折不敵	1CALL 宇部店
2	バーチャファイター2(アキラ)	1′22″54	BOM	1CALL 小野田店
3				
4				
5	P－47 ACES	2,653,210	HYDE	1CALL 宇部店
6	サイバーボッツ	541,900	鷲羽必要	1CALL 宇部店
7	風雲黙示録(キャロル)	395,900	SuperXAF markII	1CALL 山口店
8	ツインビーヤッホー	3,790,390	BBD	1CALL 山口店
9	ヴァリアメタル	357,540	ZIO	1CALL 山口店
10	首領蜂	3,253,060	KAB	1CALL 山口店

ハイスコア通信 担当者から

今回はNASA杉本町が1位になっている。

同店は、バーチャファイター2にそろそろ☆が付かなくなってつらいかと思われたが、プレイヤー層の厚さはやはり強さにつながるようだ。

2位にはプレイランドスカイシアターと扇が丘レジャーセンターが並んだ。両店共に格闘ゲーム中心の☆のとり方なので、今後発売が予定されるストリートファイターZERO辺りで直接対決があるのかも知れない。

4位も同点で、ゲームズウィルとPC巣鴨が並んだ。PC巣鴨はいろいろな店からトップクラスのプレイヤーが集まってくる店なので、今後爆発的に☆数を伸ばして来る可能性がある。上位店も気の抜けない状態だ。

今回のルール変更が今後☆競争にどう影響するかも注目していきたい。

☆獲得数上位店(2・28号～6・30号)

順位	店名	今月	合計
1	プレイシティNASA杉本町(大阪)	5	30
2	プレイランドスカイシアター(埼玉)	3	24
2	扇が丘レジャーセンター(石川)	6	24
4	GAME's WILL(京都)	6	21
4	プレイシティキャロット巣鴨(東京)	2	21
6	ゲームコーナーフジ(東京)	1	16
7	JOYCOM'S(福島)	0	13
8	モンキーハウス本館(福岡)	2	11
8	ゲームプラザヴィクトリア(北海道)	0	11
8	ゲームスポットアテナ2店合同(東京)	2	11

次回のスコア締め切りは **7月16日** (17日消印有効)

てあたりしだいゲームリスト

ゲーム名	メーカー	ジャンル	操作	発売日	メーカーから及び備考
6月発売					
花札　華五光	中日本リース	花札	4-1orKB	6月5日	
PANG！3	ミッチェル	アクション	4-1	6月7日	
サイバーサイクルズ	ナムコ	ドライブ／バイク		6月13日	
CDクイズ　テクノドール	日本物産	クイズ		6月23日	スーパーCDシリーズ第4弾はクイズで登場！女優たちがロボットとして対戦！
スーパーリアル花札 恋こいしましょ	ビスコ	花札	2-1or KB	6月下旬	アイドルタイプの女の子と対戦する花札4人の女子高生が相手をします。
レールチェイス2	セガ	アドベンチャー	8-1	6月下旬	
マジカルドロップ	データイーストア	パズル	2-2	6月下旬	
上海　万里の長城	サン電子	パズル	8-2	6月下旬	
STRIKERS　1945	彩京	シューティング		6月中	硬派ミリタリーシューティングゲーム登場！宇宙人マニア、かにマニア(いるのか!?)も期待せよ!!
ネットマーク	セガ	シューティング		6月中	
ストリートファイターZERO	カプコン	格闘アクション	8-6	6月中	魅力あふれるファイターたちが闘いを繰り広げるストリートファイター最新作。
ジャッキーチェン	金子製作所	格闘アクション	8-4	6月中	
7月発売					
アルペンレーサー	ナムコ	スポーツ／スキー		7月上旬	
スーパーワールドスタジアム'95	ナムコ	スポーツ／野球	8-3	7月上旬	
底抜け対戦ゲーム	サミー工場	アクション	4×2-1	7月中	おまたせしました！
インディー500	セガ	ドライブ	ハンドル	7月中	モデル2ボードを使ったセガ最新のCGドライブゲーム
スポーツフィッシング2	セガ	スポーツ／フィッシング	つりざお	7月中	スポーツフィッシングがパワーアップして登場だ！
エジホン探偵事務所	セガ バラエティー			7月中	ST-Vボート最新ゲーム
スピードキング	コナミ	ドライブ		7月中	やった！ようやく発売！設置店はまた後日お教えしましょう
森口博子のクイズでヒュー！ヒュー！	タイトー	クイズ	0-4	7月中	
湾岸戦争	ジャレコ	シューティング	8-2	7月中	
7月以降発売					
GOAL ! GOAL ! GOAL！（仮）	ビスコ	スポーツ／サッカー	8-3	夏	NEO GEO用サッカーゲーム
Mr. DO NEO（仮）	ビスコ	アクション	4-1	夏	名作Mr. DOがリューアルしてNEO GEOで復活
発売日未定					
ドラグーンマイト	コナミ	格闘アクション	8-6	未定	記事をよーく読んで発売に備えよう！
ぴしゃあと	バンプレスト	パズル	8-2	未定	置きものパズル間もなく登場
超人学園ゴウカイザー	テクノスジャパン	格闘アクション	8-4	未定	アニメティックな格闘アクション
ステークスウィナー	ザウルス	アクション	8-2	未定	
超鉄ブリキンガー（仮）	ザウルス	シューティング		未定	
超人拳（仮）	ザウルス	格闘アクジイン	8-4	未定	
豪血寺外伝　最強伝説	アトラス	格闘アクション	8-4	未定	152ペアの中から自分に合ったものを使って下さい。
戦球	セイブ開発	パズル	8-2	未定	
麻雀　雷神牌	中日本リース	麻雀	KB	未定	
天外魔境真伝	SNK	格闘アクション	8-4	未定	ジライヤや卍丸といった人気キャラクターが今度はNEO GEOに登場だ！
THE KING OF FIGHTRES'95	SNK	格闘アクション	8-4	未定	おもちゃショーに来てくれた人、ありがとう。ポスター、見てくれた？
グレード1000マイルズラリー2	金子製作所	ドライブ	2-2	未定	
グランドストライカー2	セガ	スポーツ／サッカー	8-3	未定	

PLAY-HOUSEアスカ　☆=1（6）
佐賀県伊万里市浜町5番街エル・アスカビル2F　☎(0955)23-2895

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイバーボッツ	818,000	MIO-K	ALL　連無 マリー　RF-027
2	ヴァンパイアハンター	1,868,000	DGF-SLO	ALL　連無 フェリシア
3	餓狼伝説3	1,148,700	Mr-STO	ALL　連無 ブルーマリー
4	X　MEN	9,999,999	Mr-INU	ALL　連無 アイスマン
5	ダブルドラゴン	243,200	IPA-KN	8-3　連無 ビリー
6	ギャラクシーファイト	927,600	MIO-K	ALL　連無 ジュリ
7	風雲黙示録	只今ALLクリア	スコア申請ナシ！募集中	連無
8	パズルボブル	5,630,030	Mr-END	ALL　連無
9	サイバーボッツ	544,100	Mr-ゴーコだ！	ALL　連無 ガウェイン　RF-027
10	ダライアス外伝	9,945,360	Mr-ゴーコだ！	ALL　連無 Vゾーン

ワンダーランド　☆=0（4）
宮崎県延岡市幸町3-110島津ビル1F　☎(0982)34-7827

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター2（ジャッキー）	2′40″72	TAG	1CALL 連なし
2	バーチャファイター2（ウルフ）	2′41″62	RYO	1CALL 連なし
3	ヴァンパイアハンター（フェリシア）	1,431,800	先輩	1CALL 連なし
4	ヴァンパイアハンター（デミトリ）	1,453,400	負けずぎらい4号	1CALL 連なし
5	餓狼伝説3（テリー）	1,847,600	PKO	1CALL 連なし
6	真サムライスピリッツ（ガルフォード）	464,780	4号	1CALL 連なし
7	真サムライスピリッツ（牙神幻十郎）	141,800	TAG	1CALL 連なし
8	真サムライスピリッツ（服部半蔵）	442,840	TAG	1CALL 連なし
9	真サムライスピリッツ（柳生十兵衛）	198,150	URD	1CALL 連なし
10	ザキングオブファイターズ'94（メキシコチーム）	405,180	AHO	ルガールで負け 連なし

ゲームプラザ　☆=4（213）
熊本県熊本市九品寺5-15-7　☎(096)362-0992

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エアーコンバット22（ドッグファイト）	856,043	どめさ	ALL 撃墜機128機
2	サイバーボッツ（サンタナ、R・ジャッカル）	824,900	UTI	ALL ㊙付 P×13　D×1
3	ヴァンパイアハンター（フェリシア）	2,202,400	Y. M	ALL P×12
4	ヴァンパイアハンター（アナカリス）	1,341,000	TKS	ALL 前半70万
5	スーパースラム（翔北）	77点	WGFC-J. O	ALL 三井大活躍
6	五月陣戦2	129,200	げろっぱ	ALL　19×1 23×4
7				
8				
9				
10				

ゲームピアチャンス国分店　☆=1（11）
鹿児島県国分市中央3-12-37　☎(0995)47-3457

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	セガラリー・チャンピオンシップ（初級）	2′45″32	AGC-GNR	MT　セリカ
2	セガラリー・チャンピオンシップ（中級）	2′31″32	AGC-GNR	MT　セリカ
3	セガラリー・チャンピオンシップ（上級）	2′17″82	AGC-GNR	MT　セリカ
4	セガラリー・チャンピオンシップ（チャンピオンシップ）	3′21″75	AGC-GNR	MT　1st! セリカ
5	ヴァンパイアハンター（レイレイ）	1,029,600	7B-RSD	ALL
6	餓狼伝説3（ギース・ハワード）	1,222,700	"RSD"	ALL　ノーミス
7	餓狼伝説3（テリー・ボガード）	1,608,400	"O. K"	ALL　ノーミス
8	ばくばくアニマル	81,424	サイババN尾　園	5st おじょうず
9				
10	ダライアス外伝（Zゾーン㊣）	11,651,710	すぴっつM㊞　また退学記念♡	ALL　穴ウメ 残4　B5　C5

キャッスル&YOU²　☆=10（395）
東京都町田市原町田6-14-8　☎(0427)28-8693（キャッスル）

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ツインビーヤッホー!（スペシャル　㊣）	8,751,640	BMW	5面
2	サイバーボッツ	1,114,500	PTY-ABE	ALL スーパー8使用
3	ヴァンパイアハンター（アナカリス㊣）	1,217,100	PTY　ABE	ALL
4	ヴァンパイアハンター（フェリシア）	1,631,200	GIS-OIL	ALL
5	ヴァンパイアハンター（パイロン㊣）	1,582,200	PTY-PYO	ALL
6	ギャラクシーファイト（ジュリ㊣）	2,110,100	KMC-IZA㊦	ALL
7	ギャラクシーファイト（ゴールデン・ドーン㊣）	2,053,300	HIZ-ASM	ALL
8	バブルシンフォニー（ノーマル㊣）	14,489,310	QQQ	ALL　残5
9	龍虎の拳2（ロバート・ガルシア㊣）	2,557,582	HIZ-ASM	ALL　1本落ち D×10
10	餓狼伝説スペシャル（ビッグ・ベア㊣㊙）	2,569,500	RVS-R　Y	ALL㊙ D×27

買取り実績NO.1のアイ・ツーがあなたのパソコンハード&ソフト

高額買取りいたします!

あなたはいくつ持っていますか?使わなくなったハード&ソフトは持っていても仕方ないですヨ/
アイ・ツーがリサイクル運動の一環として、あなたのハード&ソフトを高く買います/ご利用下さい。

売りたいアナタは

アイ・ツー全国制覇 総合買取センター ☎03-5294-1112

お売りになりたい商品受付/東京都千代田区外神田3-8-17

買いたいアナタは

大阪 ☎06-647-1712
大阪市中央区難波千日前15-18

東京 ☎03-5256-1112
東京都千代田区外神田3-8-17

ご購入システム

●まず、お電話にて、在庫をご確認下さい。
●ご希望の商品がございましたら、お支払い方法をお選び下さい。

代金着払い配達	お近くの銀行よりお振込
郵便局より現金書留払い	郵便局よりお振込

※お申し込みは電話1本/
18歳未満の方は、保護者の方がお申し込み下さい。
別途実費送料、手数料が必要です。

★必ず事前にお名前、ご住所、お電話番号をお知らせ下さい。

ご注意

※この広告の価格は、各店の在庫限定となっておりますので、必ずお電話で在庫の確認をお願いします。事前にご確認なくご送金された場合は、送金手数料お客様負担にて、ご返金させて頂きます。
※この広告の商品は、すべて中古品です。商品によっては、箱や説明書が多少汚損されているものもありますので、あらかじめご了承下さい。なお、お申し込み後のキャンセルはできませんので、ご注意下さい。
※在庫限りの特別価格となっておりますので、万一品切れの場合はご容赦下さい。
※ご注文の商品が動かない場合は、まずお電話ください。商品到着後一週間以内の不良については、無料で修理いたします。動作不良の場合のご返金はいたしておりませんので、ご了承下さい。

今月のおすすめ中古品 早い者勝ち 激安販売

★在庫かぎりの特価です// ここに載っていないものでも、おさかしのものがあれば、お気軽にTel下さい。

		販売価格
スーパーファミコン	スーパーファミコン本体	¥12,800
	クロノトリガー	¥ 3,980
	スーパー桃太郎電鉄Ⅲ	¥ 3,480
	フロントミッション	¥ 4,580
	ダービースタリオンⅢ	¥ 8,280
	大貝獣物語	¥ 3,800
	かまいたちの夜	¥ 4,980
	蒼き伝説シュート	¥ 3,280
	真・女神転生Ⅱ	¥ 1,980
	マザーⅡ	¥ 2,980
	三国志Ⅳ	¥ 7,980
	キャプテン翼Ⅴ	¥ 2,980
	ファイナルファンタジーⅣ	¥ 2,580
	ドラゴンクエストⅤ	¥ 2,980
NEO-GEO	ROM	
	NEO-GEO ROM本体	¥11,980
	サムライスピリッツ	¥ 1,980
	真サムライスピリッツ	¥ 3,800
	ザ・キングオブファイターズ '94	¥15,800
	ラストリゾート	¥ 9,800
	ビューポイント	TEL
	ファイターズヒストリーダイナマイト	¥ 6,980
	餓狼伝説スペシャル	¥ 2,980
	餓狼伝説3	TEL
	ギャラクシーファイト	TEL
	ソニックウイングス2	¥14,800
	龍虎の拳2	¥ 2,980
	CD	
	NEO-GEO CD限定版	¥29,800
	NEO-GEO CDトップローディング	¥23,800
	ザ・キングオブファイターズ '94	¥ 2,980
	サムライスピリッツ	¥ 1,980
	真サムライスピリッツ	¥ 2,480
	餓狼伝説スペシャル	¥ 2,980
	餓狼伝説3	¥ 4,580
	ギャラクシーファイト	TEL
	ソニックウイングス2	¥ 2,780
	龍虎の拳2	¥ 2,980
プレイステーション	本体	¥28,000
	本体(リッジレーサー、闘神伝)SET	¥34,500
	リッジレーサー	¥ 4,580
	闘神伝	¥ 3,280
	鉄拳	¥ 4,800
	ガンナーズヘブン	¥ 4,280
	ヴィクトリーゾーン	¥ 3,980
	ジャンピングフラッシュ	¥ 4,800
	MYST	¥ 4,980
	AⅣ	¥ 4,980
	キリークザブラッド	¥ 2,980
	極上パロディウスだ/	¥ 2,980
	実況パワフルプロ野球 '95	¥ 2,980
	雷電プロジェクト	¥ 3,980
	ツインビー対戦ぱずるだま	¥ 3,280
	スターブレイドα	¥ 4,800
	モータートゥーングランプリ	¥ 2,800
	宝魔ハンターライム	¥ 2,980
セガ・サターン	本体	¥29,800
	本体(バーチャファイター、デイトナUSA)SET	¥37,500
	デイトナUSA	¥ 2,980
	バーチャファイター	¥ 5,480
	パンツァードラグーン	¥ 3,980
	MYST	¥ 3,980
	ゲイルレーサー	¥ 1,980
	真説・夢見館	¥ 1,980
	アイドル雀士スーチーパイ スペシャル	¥ 3,580
	GOHTA	¥ 1,980
	三国志Ⅳ	¥ 8,800
	RAMPO	¥ 3,980

◎この広告以外にも、多数高額買取り、激安販売いたしております。お電話ください!!

アイ・ツー買取り&下取りシステム

●迅速査定、送料金手数料当社負担(但しお支払い時)

1
宅急便、郵便小包で商品をお送り下さい。(所要日数2~3日)
お近くの方は、身分証明書を持って直接お持ち込み下さい。
※下取りご希望の方は、事前にお電話下さい。
※着払いのお荷物は受付できませんのでご注意下さい。

2
荷物が到着次第査定し、買い取り金額を往復ハガキでご連絡します。(所要日数1~2日)
※即日査定が原則ですが、都合により多少お時間をいただく場合があります。
※下取りご希望の方は、交換差額をお電話でご連絡します。

3
ハガキをご返送下さい。買い取り金額をご了解いただける場合振込口座をご指定ください。買い取り金額をご了解いただけない場合お荷物をお返しします。(送料はご負担いただきます)

4
ご指定の口座へお振込します。送金手数料は当社が負担します。ご指定いただいた口座の番号や名義人等に間違いがあった場合、再手続きの手数料はご負担いただきますのでご注意下さい。
※ハガキの到着順にお振込手続きいたしますので、お早めにご返送下さい。

●高く売るには
1 箱、説明書をそろえよう/
2 付属品(おまけ、ポスター、ハガキ等)をそろえよう/
3 汚れがある場合はきれいにしてから送ろう/
4 迷わず早めにアイ・ツーへ送ろう/売りたい時が一番高く売れる時。高額買い取りのアイ・ツーへ送れば早くて確実/安心です。

●マイナスポイント例
箱の汚れ(シールのあと、ホコリ等)
説明書の汚れ(シミ、らくがき等)箱の破損
説明書の破損(破れ、折り曲げ等)

※ソフトは箱、説明書がないもの、破損のひどいもの、ディスクやCDにキズのあるものは買い取りできませんのでご注意ください。
※パソコン本体、周辺機器は箱がなくても買い取りいたしますが、輸送の際の破損については責任を負いかねますので、厳重に梱包してお送り下さい。

●18才未満の方は保護者の方がお申し込み下さい。
●箱の中に、名前・住所・TEL・生年月日・商品名を書いた紙を入れて送って下さい。
無い場合は買取りできませんのでご了承下さい。

ゲーム機本体・周辺器機

この買取金額は6月1日現在のものです。買取金額は変動いたしますので、お電話にてご確認下さい。

品名	買取り金額	品名	買取り金額
スーパーファミコン本体	¥ 8,000	プレイステーション本体	¥26,000
NEO-GEO(ROM)本体	¥ 7,000	PC-FX本体	¥20,000
NEO-GEO・CD本体(限定版)	¥28,000	3DO Real	¥20,000
NEO-GEO・CD本体	¥20,000	3DO Real2	¥16,000
セガ・サターン本体	¥25,000		

●SFC	買取価格
RPGツクール Super Dante	¥8,000
あさめしまえにゃんこ	¥4,000
いただきストリート2	¥3,000
イーハトーヴォ物語	¥3,000
イデアの日	¥2,800
伊藤果六段の将棋道場	¥3,500
ウイニングポスト2	高額買い取り
海釣り名人 すずき編	¥4,000
海腹川背	¥3,500
F15ス パ -ストライクイーグル	¥3,000
NBA JIVE '95	¥4,000
SDガンダムGX	¥3,500
X-MEN	¥3,000
エア・マネジメント2 航空王をめざせ	¥4,000
オセロワールド	¥3,500
弟切草	¥4,000
かまいたちの夜	¥3,500
カービーボウル	¥3,000
がんばれゴエモン3 獅子重禄兵衛のからくり卍固め	¥4,000
仮面ライダー ~恐怖復活のショッカー軍団~	¥4,000
元祖パチンコ王	¥3,800
機動戦士ガンダム CROSS DIMENSION 0079	¥4,500
機動武闘伝Gガンダム	¥4,500
旧約・女神転生	¥3,200
近代麻雀スペシャル	¥3,500
クロノトリガー	¥2,500
京楽・三洋・豊丸 Parlor/パーラー	高額買い取り
GO/GO/ACKMAN	¥3,500
ゴーストスイーパー美神 除霊師はナイスバディ	¥3,500
ゴジラ 怪獣大作戦	¥3,500
極上/パロディウス	¥3,800
甲子園3	¥3,500
鋼鉄の騎士3 激突/ヨーロッパ戦線	¥5,800
高速思考 将棋皇	¥5,500
さいばらりえのまあじゃんほうろうき	¥3,600
サンスポフィッシング 渓流王	¥3,500
ザ・モノポリーゲーム2	¥4,500
ザ・心理ゲーム2~マジカルトリップ	¥3,000
三國志Ⅳ	¥5,000
シヴィライゼーション 世界七大文明	¥8,000
シムアント	¥4,000
シムシティ	¥2,500
シムシティ2000	高額買い取り
シュミレーションプロ野球	高額買い取り
ジ・アトラス	¥3,800
史上最強リーグセリエAエースストライカー	¥3,500
実況パワフルプロ野球	¥4,500
実況ワールドサッカー PERFECT ELEVEN	¥3,000
上海Ⅱ	¥3,500
真・女神転生if	¥3,200
S UNO(ウノ)	¥3,200
S テトリス+Bombliss限定版	¥3,500
S テトリス3	¥3,000
S ドッグファイト	¥4,200
S ドリフトアウト	¥3,500
S ドンキーコング	¥3,800
S なぞぷよ アルルーのルー	高額買い取り
S パチンコ	¥3,200
S ビリヤード ~チャンピオンシッププール~	¥3,500
S ピンボールⅡ ザ・アメイジングオデッセイ	¥4,000
S ファミスタ4	¥3,500
S フォーメーションサッカー'95 della セリエA	¥3,000
S ブラックバス2	¥2,800
S ぷよぷよ	¥3,500
S ボンバーマン3	高額買い取り
S マリオカート	¥2,500
S マリオコレクション	¥3,500
S リアル麻雀PVパラダイス オールスター4人打ち	高額買い取り
S 将棋2	¥3,500
S 上海ドラゴンズアイ	¥4,500
S 人生ゲーム	¥4,000
S 桃太郎電鉄Ⅲ	¥4,000
S 馬券王'95	¥4,000
S 麻雀大会2	¥4,500
ステルス	¥3,500
スラムダンク2 IH予選完全版	¥4,500
スレイヤーズ	¥3,000
装甲騎兵ボトムズ ザ・バトリングロード	¥3,000
ターフメモリーズ	¥4,000
ダービースタリオンⅡ	¥6,000
対局囲碁 ゴライアス	¥5,000
大戦略エキスパート	¥4,000
大爆笑 人生劇場 大江戸日記	¥3,500
第3次スーパーロボット大戦	¥3,200
第4次スーパーロボット大戦	¥6,500
超時空要塞マクロス スクランブルバルキリー	¥2,500
七屋圭一&坂東正明 首都高バトル2	¥3,500
テクモ スーパーボウル2 スペシャルエディション	¥3,500
デザートファイター 砂の嵐作戦	¥3,300
デザエモン	¥5,500
提督の決断Ⅱ	¥5,000
トップマネジメントⅡ	¥4,000
ドラえもん3~のび太と時の宝玉~	¥3,500
哭きの竜 麻雀飛翔伝	¥3,000
信長の野望・覇王伝	¥3,000
パチンコ〇秘必勝法	¥3,000
パチンコファン 勝利宣言	¥3,800
パチンコ物語・パチスロもあるでよ//	¥3,000
早指し二段森田将棋	¥5,800
遥かなるオーガスタ2 マスターズ	¥3,600
ビッグ一撃/パチスロ大攻略	¥3,800
美少女雀士スーチーパイ	¥2,500
美少女戦士セーラームーンR	¥2,800
美少女戦士セーラームーンS 場外乱闘!?主役争奪戦	¥4,200
必殺パチンココレクション	¥3,500
必殺パチンココレクション2	¥3,000
必勝パチスロファン	¥2,800
ファーランドストーリー	¥2,000
ファイターズヒストリー 溝口危機一髪	¥3,000
ファイナル ファンタジーⅥ	¥1,800
フロントミッション	¥2,800
プロ麻雀 極Ⅱ	¥3,000
へべれけのぽぷーん	¥3,800
ペブルビーチの波濤	¥3,000
本格将棋 風雲児龍王	¥3,300
本格派囲碁 碁聖	¥5,500
本格麻雀 徹萬Ⅱ	¥3,000
魔神転生Ⅱ スパイラルネメシス	¥2,800
ミッキーの東京ディズニーランド大冒険	¥4,200
モノポリー	¥3,500
幽☆遊☆白書 FINAL	¥3,500
ヨーロッパ戦線	¥3,500
横山光輝 三国志盤戯 双六英雄記	¥3,000
リーディングジョッキー	¥4,000
龍虎の拳2	¥3,500

●プレイステーション	買取価格
AⅣ(発売記念限定版)	¥4,000
ヴィクトリーゾーン	¥2,500
柿木将棋	¥2,800
ガンナーズヘブン	¥2,500
キリークザブラッド	¥1,800
ジグソーワールド	¥2,000
ジャンピングフラッシュ	¥2,500
鉄拳	¥3,000
闘神伝	¥2,000
雷電プロジェクト	¥2,500
リッジレーサー	¥2,000
MYST	¥2,500

●SEGA・サターン	買取価格
デイトナUSA	¥2,000
バーチャファイタ	¥3,000
パンツァードラグーン	¥2,800
MYST	¥2,800
ビクトリーゴール	¥2,000

NeoGeo・(ソニー)プレイステーション・セガ・サターン高額買取り中!





年中無休

Information & Interface
株式会社アイ・ツー

次号予告

ゲーセンを10倍楽しくする

GAMEST

VIDEO GAME MAGAZINE

毎月15・30日発売

巻頭大特集

モビルスーツ・ザ・バトル－仮－（セガ）
超期待!! 対戦モビルスーツゲーム

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95（SNK）
全使用キャラ一挙公開!

鉄拳2（ナムコ）
基本技、コマンド掲載

攻略●STRIKERS1954（彩京）●ワールドヒーローズパーフェクト（ADK）●バーチャファイター2（セガ）●バイパーフェイズワン（セイブ）●超人学園ゴウカイザー（テクノスジャパン）●サイバーボッツ（カプコン）●セガラリー・チャンピオンシップ（セガ）●グレート1000マイルズラリー2（セガ）●エアーコンバット22（セガ）ほか

連載◆ゲーム虎の穴◆究極形態アーケーダー◆松本梨香のゲーマーズナイト◆狙うぞハイスコア2◆アイランドほか

大攻略

天外魔境真伝（ハドソン）
ボスキャラ紹介!

ストリートファイターZERO（カプコン）
あのキャラたちを攻略!!

首領蜂（アトラス）
ラス面徹底解析

特別付録

ストZEROポスター

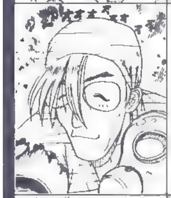


鉄拳2（ナムコ）

ゲーメスト次号（No.148）は 特別定価530円 7月15日(土)発売!!



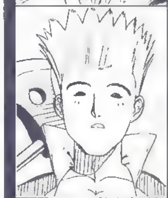
●常識一言。基本中の基本だが、「○○方　△△」に手紙を出すときには「○○様方　△△様」と書いて出すんだぞ。あて名書きは、その手紙の顔も同然。失礼のないように気をつけましょう。
☆この本を見てから、DOHJINコーナーに本を送ってきて、8月15日発売号までに掲載希望としてあると、無条件で没になるので気をつけよう。え？何でって？馬鹿者。自分で考えよ！
☆ぐわ～、なんだか喉が痛いぞ～。風邪かぁ？　　（APAPA）



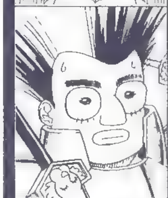
●最近、また宮部みゆきにハマっている。少し前に「返事はいらない（新潮文庫）」を読み終えたので、現在は「レベル7（同じく新潮）」にとりかかっているところだ。これが載るころには読み終えているだろう。それで、この話に登場する「ゆかり」が可愛いのなんのって。読サビ魔人しもでんと違ってロリコンではないのだが、このキャラはお気に入りだ。ちなみに宮部ゆみきといえば、「魔術はささやく（新潮）」が必読だ。おすすめ。　　（かる）



●みなさんはどんなときに幸せというものを感じますか？ボクはとりあえず丸っこくてふわふわしたものを眺めていると、かなりシアワセかな。ウサギやヒヨコやセキセイインコとか1日中眺めていても飽きないくらいです。あ～シアワセ。それはさておき、やっぱりアンケートハガキに目を通して、自分の拙ない攻略でも役に立ったと言ってもらえたときがライターやってて最高の気分になれる瞬間ですね。　（ホントに丸いものに弱い　SC派ぴぐ）



●ライターになってもうそろそろ2年経つが、最近になってやっと文章の書き方がわかりかけてきた気がする、とかいう感じ。もっと「こう」書けたら、とか思うんだけど…。そもそも近ごろゲーマーレベルが落ちてるくさい。業務用で他人に誇れるほどやり込んだのはガイアポリスまで遡るし、かといって全一取れたわけでなし。今年はもっと気合入れてゲームやろう。何かいい横シューかパズルでないかな？（ついにRR 1′30″00台前半突入Ace）



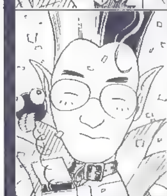
●なんだか最近、手広くゲームをやらなくなってしまった。担当を持っているゲームがバーチャとハンターだけにやり込みは重要。アクションをゆっくりやりたい気もするが…。
鉄拳の続編もそろそろ出るらしいがどうだろうか。メストでは最初から大きく取り上げたが、CPU戦（タイムアタック）がメインだった（前作のほう）。今度はやはり、対戦がメインになるのか？期待大！　　（ラウのヌルさがバレてきた？がっちん）



●一時レンタルしていたVF2が家に戻ってきた。最近は舜帝の挑腕撩拳の新しい使い方を研究中である。じきに新しい起き攻めが完成するだろう。VF2はW　Fよりハマッている。鉄人の称号があるからかもしれない。“鉄人”という称号は私にライターとしての別の生き方を教えてくれた。“鉄人”は理論だけのライターでは務まらない。強く、そして魅せなくてはならない。ほかの鉄人たち同様、VFシリーズに自分の時間をできるだけさいていこうと思う。　　（雪風）



●最近、すすめ！マイルスマイルにはまってます。ティンクルピットに続いてアツイゲームになりそう。ところで最近2P同時プレイまたは対戦が主流で、2P交互プレイのゲームはしばらく見てない。でも2P同時プレイでゲームすると難度がひどいものが非常に多い。たまには同時プレイでスコア狙えるようなゲームがあったら面白いと思う。最近少しずつやりたいゲームが出てきたのはうれしいことである。　　（DAN）



●初出場のMVPです。まだ編集部に入って3カ月とちょっとしかたっていないのでまだまだわからないことがあったりしますが、とりあえず首領蜂が書けることになったのでウハウハ状態です。最近格闘ゲームが多いのですが、シューティングの好きな私にとって首領蜂はまさに救世主的な存在でありました（でもバーチャファイター2は好き）。首領蜂の稼ぎはやり込んでいくのでみんな見てねー。　　（MVP）



●当時増刊編集部（現EX編集部）のラビオリ大野に「メスト、手伝ってよ」と言われたのが去年の春。ちょーどそのころは某編プロを辞めた直後だったこともあって、「まあ、手伝うくらいなら…」なんて気軽な感じでゲーメストに入り現在に至る（今は30日号編集担当）わけだが、実はすっげーうれしかったのだよ、ラビィくん。個人的にずっと「アーケード誌をやりてー」と思っていたこともあったし、それ以上に…。　　（続く!?むねたつ）

OPINION 論

売れるゲームのどこを評価するか

石井ぜんじ

読者からのおたよりで、「最近はゲームの内容よりも格闘ゲームであれば売れるという状況をどう思うか」というものがあった。これはゲームの評価についてもかかわってくる問題である。ゲームの売れる、売れないについて、その現状を考えていってみよう。

まず、無名のメーカーのゲームは市場に出回らないかどうかという問題を考えてみよう。確かに、大手メーカーのゲームが出回り易いのは事実。特に、直営店にそのメーカーのゲームが入るのは当然のことで、結果的に多く出回るといっていい。

中小のメーカーは、大手メーカーやディストリビューターに売りこまなければならず、その分不利である。だが、どのゲームもロケテストを経て出荷されるのが普通。ロケテストの結果が非常によければ、たくさんの取り引きをしてくれるのは言うまでもない。

ロケテストというシステムが完璧だと言うつもりはない。しかし、最低限ほとんどのゲームが平等に通る道である。とても優秀な（ここではインカムを稼げるゲームということだが）ゲームなら、中小のメーカーのものでも、多く出回る可能性があると言える。

次に、インカムが稼げるゲームが本当にいいゲームか？という問題を考えてみよう。これは根元的な問題で、とても簡単に言い尽くせる問題ではない。

だが、あえて言えば、インカムがとても少ないゲームは、商品として成り立たないと言える。それがどんなに面白くとも、である。面白いゲームが商品として成り立たないのは、現在の状況や業界の構造に問題があるとも言える。それはそれで深い問題だが、商品として現実に成り立たないのは事実。

ゲームの企画者は、ゲームに深い思い入れを持っていて、できるだけ面白いものを作ろうと考えているのが普通である。その中で、いかに売れるゲームにしていくかを同時に考えている。

ゲームの面白さを、いかに多くの人に伝えられるかが企画者の能力だと思う。それには、そのゲームがわかりやすく、面白そうに見えることが重要になってくる。斬新なゲームシステムも必要だが、わかりやすく、不満を感じさせず、面白そうに見せるというのもよいゲームの必要条件であると私は感じている。

売れるゲームというのは、一見気づきにくくとも、誰でも楽しめるように企画者の苦心の末のアイデアがつまっているものだと思う。ゲームの内容、完成度を評価するときに、ここを評価しないのは片手落ちだと思うのである。

（石井ぜんじ）

表紙の裏をとれ

実は結構困ってます。どうやって若いというのを表現していけばよいのかと…。
隆、拳は様々なポーズを描きましたが、原点回帰、波動と昇龍です。基本ですね。
前回はエース、ちょっとはしゃぎすぎですね。失敗。
5／30家の猫が死んだ。ここで表紙を描く前からの付き合いだったのだが…。バカだけどいいヤツだった。

藤原ひさし

■待ってー、もうひとこと

6月はちょっとお休みさせてもらったムックチームだけど、7月からは再び全開でゴォだぜセニョール!!その第1弾は、7月10日に発売となる餓狼伝説3ムックだ。家庭用で使えるヤマザキなどのボスキャラ情報もバッチリだし、イラスト類は人気マンガ家の描き下ろし!!いつもどおりのポスター付録付きで1280円はお買い得!!買うべし　　（アナーキャー松井）

GAMEST　7月30日号

■平成7年7月30日発行　第10巻13号通巻147号
■発行人　加藤　博
■編集人　高橋己代子
■発行元　株式会社新声社
〒101　東京都千代田区内神田1-11-4
藤吉ビル
電　話　03（3293）9321
編集部　03（3293）9324
営業部　03（3293）9326
■印　刷　凸版印刷

◆編集
石井ぜんじ　APAPA　ずるずる　FRS-N,O
C・LAN KAL MOMO　ジョッキー★笹岡
いなりん　ぴぐ　田渕健康　SHIN落合　立衆多
ACE DS I　珈琲FREAK！　がっちんScho小杉
アディオスToshi　GED　K・K雪風　K－TAN
松っちゃん TEZU DAN　ハマー T.S
GYU　MVP　やっちゃん　M.I
猿渡雅史　松井宗達　河田　睦　竹森眞由美
林　野吉　霜田和人　内山厚子　杉田哲郎　辻本圭介
二田祐樹　白倉清美　入沢英明　森川哲雄　峯山　健
木村　学　渡辺彰規　水島靡美　吉田幸子　松田史征
◆協力スタッフ
斉藤和義デザイン室　西村光賢
ローリングストーン　エジマ企画

郵便はがき

150-00

料金受取人払

渋谷局承認

6681

差出有効期間
平成9年3月31日まで

切手をはらずに
お出しください

（受取人）
渋谷区恵比寿南3・1・8・6GM-2

バンタン電脳情報学院
入学事務局　行

フリガナ 住　所	〒（　　　） 都・道・府・県 TEL（　　　）　　　ー	
フリガナ 氏　名	 年令　　才　男・女	
フリガナ 学校名･学年	県立・市立・私立 学年　　年　在学中・中退・卒業	

'96年度案内書無料請求ハガキ

キリトリ線

VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE

★参加希望のイベントは、右の記入欄に○印か必要事項を記入して下さい。	記入欄
学校説明会 当学院に興味がある学生を対象に学校説明会を開催しています。内容は、各専攻コース別の授業カリキュラム、校舎見学、就職内定企業、入学試験の内容・倍率など本学院に関すること全てです。参加希望の方は、右の欄に開催期間中の希望日時（所要時間約1時間半）をご記入下さい。	月　日 時から
サマーセミナー 夏のメインイベント「サマーセミナー」のコースは、1.ゲーム企画書コース、2.ゲームプログラムコース、3.コンピュータグラフィックスコース、4.CGアニメーションコース、5.ビジュアルクリエイトコース（映像制作）、6.デジタルサウンドコースの6コースです。参加希望の方は、右の欄に希望するコース番号を記入して下さい。	
模擬試験 一般入学試験対応の模擬試験です。成績優秀者は本試験時に受験科目が免除されるという特典があります。模擬試験の評価は一切本試験の参考にはしませんので、一般入学試験の傾向を知るためにも、是非受験してみては如何でしょうか。	
総合説明会 各専攻コース別の授業カリキュラムから就職について、学生作品紹介、入学試験の内容・倍率、校舎見学、本学院のポジショニング等本学院に関する総合の説明会です。ご父母の方々も是非ご一緒にどうぞ。	

★本校の専攻・コースで興味のあるものは、右の記入欄に○をつけて下さい。

ゲームクリエイト専攻	シナリオ&キャラクターデザインコース	
	ゲームプログラムコース	
コンピュータグラフィックス専攻	コンピュータグラフィックスコース	
	コンピュータアニメーションコース	
マルチメディア専攻	ビジュアルクリエイトコース	
	デジタルサウンドコース	
昼間部4年制	ゲーム開発研究コース	

★お友達で案内書が欲しい方がいましたら御紹介して下さい。

フリガナ 住　所	〒（　　　）　TEL（　　　）　ー
フリガナ 氏　名	年令　　才　男・女
フリガナ 学校名・学年	県立・市立・私立 学年　　年　在学中・中退・卒業

本校に興味のある方は、このハガキで。

キリトリ線


VANTAN
DENNOH
INTELLIGENCE
COLLEGE
パーフェクト・ユニット
デジタルメディアのプロフェッショナル・クリエイターを育成するために、
考え得る最高の環境を揃えたスクール、それが「バンタン電脳情報学院」である。
刻々と変化していく業界の、最新の情報を伝えるため、
講師は現役で活躍しているクリエイターであり、カリキュラムも業界をシミュレーションしている。
さらに、使用するマシン達は、プロが実戦で使用するものと同レベルなのである。
すべてが高次元でバランスされたバンタン電脳情報学院。
後は、君の情熱が加わることでパーフェクトとなる。
【'96募集コース】
昼間部2年制
シナリオ&キャラクターデザインコース
ゲームプログラムコース
コンピュータグラフィックスコース
コンピュータアニメーションコース
ビジュアルクリエイトコース
デジタルサウンドコース
昼間部4年制
ゲーム開発研究コース
【イベントスケジュール】
'96年学校説明会　7/17(月)~7/31(月) 日曜除く
一日体験入学　7/16(日)
模擬試験　7/23(日)
地区説明会　福岡・北海道　7/8(土)
地区説明会　仙台・広島　7/16(日)
【'96年度募集案内書無料送付中】
当学院に関するお問い合わせ、資料請求(無料)は、ハガキかフリーダイヤルをご利用下さい。
【4年制入学受付開始　7/20より】
【特別入学受付開始　8/1より】
バンタン電脳情報学院
【フリーダイヤル】
0120-51-0505
〒150 渋谷区東3-22-14-6GM2
【4年制：ゲーム開発研究コース新設】
ゲーム制作にかかわる全ての知識と技術を習得し、総合的に判断出来るゲームクリエイターを育成するコースです。従来の2年制では期間的な問題で不可能だった、ゲーム制作に関する総合的な学習を、4年制にすることで可能にしました。詳しくは学校案内書をご請求下さい。
【電脳工場オリジナルCD-ROM】
妖怪人間ベム
新たなる魂の迷宮
「あの妖怪人間達は、生きていた!!」
360°パノラマスクリーン
RPGアドベンチャーゲーム
Mac・Windows版：6月20日発売予定
【マルチメディア業界就職希望者に捧ぐ】
「マルチメディア就職ハンドブック・エンターテイメント編」
関連企業最新求人票掲載
全国有名書店にて絶賛発売中！
バンタン電脳情報学院
ケンタッキー
京王自動車
←渋谷
東横線
恵比寿西
ベッカーズ
目黒→
JR恵比寿駅
西口
日比谷線
(バスターミナル)
駒沢通り
さくら銀行

超人学園ゴウカイザー

大張兄キに直撃インタビューを敢行!!

今回は、気になる必殺技トレースシステムの全貌が明らかに。発売はまだちょっと…ゴメン。

担当：M.D.S.－ジョッキー★笹岡

各キャラクターのトレース技を見てみよう

ゴウカイザーの最も特徴的なシステムといえば、もちろん"必殺技トレースシステム"だ！

今回は、そのトレースシステムに的をしぼって、どんな技のどんな効果が現れるのかといった疑問に答えていきたいと思う。

具体的に、トレースシステムとはどのようなものなのかというと、相手の必殺技をそのまま自分のものにしてしまうシステムだ。

トレース可能な技は、各キャラに1つずつ用意されていて、その相手を倒すことができた場合、相手が、自分の技をトレースしたいかどうか聞いてくる。



相手を倒すとこの画面になる。

プレイヤーはその問いに、Yesと答えれば、その必殺技を自分のものにできる。

逆に、Noと答えれば、その必殺技は手に入らない。

といった具合に、自分のキャラに必要と思われる必殺技を、相手キャラから譲り受けていくのだ。飛び道具をすでに持っているキャラなら、そんなに2つも飛び道具は必要ないからね。



ゴウカイザーでブライダーキックが出せる！



飛び道具があるキャラは2つもいらないね。

ちなみに、同キャラ戦の場合はどうなるのかというと、トレースされた必殺技が、トレースする前よりもよりパワーアップしたものに変化してくれる。このパワーアップは、各キャラクター別々の変化があって面白いぞ。かりんちゃんなどは、分身がパワーアップするというすぐれものである。



かりんの分身は1体でもジャマッ気なのに…。

トレースできるのはどれか1つだけ

まあ、当然のことではあるが、プレイヤーがトレースできる必殺技は、プレイヤーが倒したキャラクターたちの中の、どれか1つだけが使用可能になる。

つまり、今現在ゴウカイザーの技を修得していたとしても、次にアトランティスを倒して、アトランティスの技をトレースしてしまえば、上書きしたような感じで、ゴウカイザーの技は使えなくなってしまう。

なので、この技を使いたいと決めたならば、ほかのキャラを倒しても、トレースしてはいけないぞ。



この技がイイ！と思ったら、残りはNoだ。

ちなみに、コンティニューや、対戦で乱入をした場合は、お助け効果として、乱入をした場合は相手が、今までにトレースしてきたキャラのトレース技の中から、好きなものを選ぶことができるぞ。このへんは親切設計になっている。


乱入時やコンティニュー時は、このように選べるのだ。

あと、一応言っておくが、トレースした技のコマンドは、基本的にそのキャラのコマンド＋CDボタンとなっている。

なので、ほかの必殺技のコマンドとダブっていても大丈夫なようになっている。

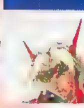
同キャラのトレースをした場合も、元の技と、パワーアップ版との出し分けができるので、使い方が違うトレース技を持っているキャラは、使い分けていかないといけないぞ。



パワーアップした技との使い分けをしよう。

てな感じで、堅苦しい説明はこのくらいにして、実際のキャラクターたちの、どのような必殺技がトレースできるのか？というところを見ていってみよう。

ゴウカイザー



ゴウカイザーのトレース必殺技は、トリッキーな動きのコマンド技だ。

この技は、出すとおもむろに小ジャンプして、一定距離ジャンプして進んだのち、相手に向かって蹴りを放つという、一風変わった技である。

時には、相手の背後にすばやく回り込んで蹴りを放つので、意外といやらしい攻撃になるぞ。

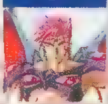

相手の後ろに回るように出すとイイ。

ゴウカイザー本人がこの技をトレースすると、当たった相手が炎に包まれて倒れるパワーアップバージョンになるぞ。



これがパワーアップ版だ。

ヘルスティンガー



ヘルスティンガーのトレース技は、溜め技系だったりするぞ。

使い方としては、対空兵器として使ったらいいのだろうか？大で出せば有効時間が長い。先読み対空兵器、といった感じかね。


ハデな対空技だ。

ヘルスティンガー自身がこの技をトレースすると…その攻撃力、出ている時間などがパワーアップ。

この技も、ゴウカイザー同様、相手が燃えてダウンするパワーアップバージョンになる。



有効時間も長くなっているのだ。

キャプテン・アトランティス



キャプテン・アトランティスのトレース技は、溜め技の体当たり系。

この技は溜め技で、出すといきなり空中に舞い上がり、即座に相手に向かって体当たりをかますという技である。

相手の飛び道具をすかして当てることができるので、突進技としては利用度が高いぞ。でもガードされるとスキがあるのはお約束。



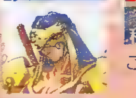
こんなふうに、スキに攻撃できる。

キャプテンがこの技をトレースすると、見た目にハデになり攻撃力アップだ。対戦相手を焼きつくすぞ。



これも威力がアップしている。

不動丸



不動丸のトレース技は飛び道具だ。

この技は飛び道具だ。しかし、いわゆる飛び道具ではなく、相手に対して弧を描きながら飛んでいくタイプのものだ。



当たれば強い飛び道具だぞ。

当たった相手は燃えるので、当たればとっても強力だ。しかし、当たらずに相手の足元で落ちたりも…それはそれでイイかもしれない。

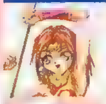
不動丸がこの技をトレースすると、かなりハデさが増しているのがわかると思う。

当たった相手はかなり痛いと思うぞ。



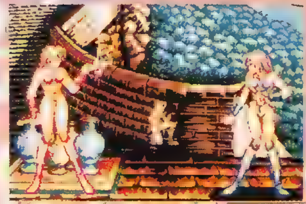
3連発とはこれまた強力。

かりんちゃん



かりんちゃんのトレース技は、いかにもかりんちゃんらしい、写真をよーく見てもらえば、どんな技だかわかってもらえると思うが…こんな感じの技である。

だいぶ珍しいタイプの必殺技だ。基本的に1回出したら、ずーっとラウンドが終わるまで攻撃してくれる。


カワイイチビかりんちゃんだ。

ただし、ある条件によりこの攻撃も消えてしまうので気をつけよう。



でも、神龍とかは……カワイくない！

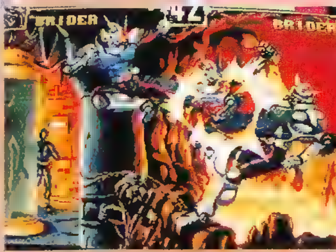
かりんちゃんがトレースすると、これも写真をよく見よう。結構これはこれで嫌な攻撃だ。

ブライダー



ブライダーのトレース技は、なんと、○人のブライダーがキックを放っている？

この技は、とんでもなくスキがあって、とてもじゃないが実戦では使えそうもない技である。ほとんどデモンストレーション。



スキありありの技。でもカッコイイ。

これをほかのキャラがトレースすると……なんと、ブライダーらしき人物が出てきて蹴りを放っているではないか！イカス。



な、なぜだ2号！答えてくれ…アウッ。

ブライダーがトレースすると、技の威力が増えるばかりでなく、蹴りの回数までもが増えてますますハデな技だぞ。

バトルマスター神龍



神龍のトレース必殺技は、飛び道具だ。

飛び道具といっても、ただの飛び道具とはワケが違う。かなり使える必殺技であると言っておこう。

飛び道具兼投げ技のような感じだ。もちろん空中で当たった奴だって投げちゃうぞ。


気功なのか!?離れた相手でも投げるぞ。

こんな便利な技を、神龍がトレースしたとするとどうなるか…。

神龍の残像が、神龍の別の必殺技と同じように飛び、それに当たった相手は、もちろん投げとばす。といったパワーアップになる。



強力だ。

紫紅京介



京介は、たくさん必殺技を持っているが、そのほとんどが式神を操ってくり出すものだ。

そんな京介唯一自分で出す必殺技が、トレース技なのである。


自分の影で攻撃とは、たいしたもんだ（って何が？）。

この技は、他キャラの必殺技とは全く違った感じの必殺技でこれまた変わった必殺技である。リーチは短い。

この技を京介自身がトレースした場合、どうなるのか？

必殺技が、前方だけでなく、上方向に対しても攻撃できるようになる。ひょっとしたら対空になるかも!?



こんな技になるぞ。使えるかどーかは…。

シャイア



シャイアのトレース技は、ボールボーイを使った技でなかなか強力だ。

シャイアが、かけ声とともにボールボーイに命令して、ボールボーイはそれに従って攻撃するっつう、なかなかゆかいな技。
ほかのキャラがこれをトレースすると、同じような効果が得られるぞ。
シャイアがこの技をトレースすると、これまたビックリで、命令されたボールボーイが相手に向かって突進し、乱舞を繰り出すぞ。必見。



私のボールボーイ勝手に使っちゃダメーッ!

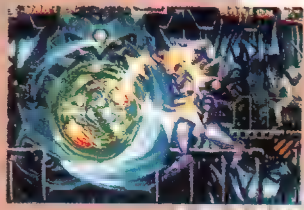


これが「ボールボーイ乱舞」だ!

マリオン



マリオンのトレース技は、とっても使いやすいローリング技である。
この技は、自分の体を回転させつつ急上昇、空中にいる敵に一撃かますという、いわゆる対空ローリングのような技である。


上昇しながら連続ヒットするぞ。

対空として使える技なので、対空に乏しいキャラクターは、ぜひともこの技をトレースしてみよう。
マリオンがこの技をトレースすると、回転しながら急上昇に、急降下が加わる。下降中も攻撃判定があるので強いぞ。



上昇&下降で攻撃。使えそうだ。

トレースシステムはこんな感じだ

必殺技トレースシステムがどんなものなのか、これでおわかりいただけただろうか?
あとは、実際に発売されてみて、みんなでプレイしていろいろとためしていってもらいたい。なんたって、11キャラでトレース技の各組み合わせがあるんだから……えーと、ざっと111通りあるわけだ。
しかも、このキャラでこの技をトレースしたときにしか聞けないボイスなどもあるらしいので、これは全部調べなきゃイカンなーって感じだ?

超人学園ゴウカイザーキャラクターデザイン 大張正己氏インタビュー敢行!!

遂に本誌取材班が大張氏をゲット!
豪華プレゼントをもゲットした!まずは読め!

6月某日、
テクノスジャパンにて

ハイブリッドアニメーター大張正己氏に聞く!

——では、早速なんですが、大張さんはこのゴウカイザーというゲームにどの程度関わられたのでしょうか?

大張——ゲーム全体のことについては、テクノスジャパンのスーパーバイザーの方と2人で考えました。私は主にストーリー的なものを考えました。

まず主人公がいて、ヒロインがいて、師匠がいて……親子対決ありの1ラスボス、的な、ゲームとは少し違った作りになってると思いますね。私の場合、元がアニメ畑の人間ですんで、映像作品としてのキャラクター配置になってます。

——それはやはり、ゆくゆくはアニメ化とか…。

大張——そうですね。そういったことも考えて。

——キャラクターのプロフィールなんかは?

大張——これはもう、〝こいつはこういうキャラだ〟っていうのがありましたね。作っている時点から。

——最近は、ゲームから始まって、アニメ化だとか、CDドラマとかが流行りですよね。そのへんについてゴウカイザーはどうですか?

大張——CDドラマはもう決定してます。アニメ化のほうも、ぜひともやっていきたいなぁと思いますね。

——その際にはやはり大張さんが?

大張——ええ。もちろん監督から作画監督までやっていきたいですね。

ブライダーの声も大張氏だ

——話は変わりまして、ブライダーのことについてお聞きします。大張さん自身がブライダーの声をあてているということなのですが……。

大張——基本的にノーギャラでやってます(笑)。

高い声優さんをムリ言って使ってもらいましたんでね。ここらで私も一発奉仕しとかないと…とか(笑)。

——確かに豪華な顔ぶれですもんねー。

大張——でも、はっきり言ってモチはモチ屋だと思いましたよ。

私も学生時代は演劇とかやってたし…格闘技も。だから発声には自信があったんですよ。

やっぱり、実の部分の声と、見せの部分の声っていうのは違う。いろいろと教わりながらやりましたよ。うわームズカしーというか。

——ゲームの中で〝魅せる〟声、ということですね。

大張——ええ。今回効果音、SE関係は力入ってますから、実際のものよりもハデな〝いかにも〟な音が使われてます。

——ゴウカイザーのキャラクターは、全員〝変身〟もしくは〝変形〟をするんですケド、このへんのこだわりは?

大張——普通のものではない、今までに前例のないようなものを考えました。

普通の格闘家なのに、ビーム撃っちゃったりしたら変ですよね。本当にやってる人から見ればそれはウソなワケで、どうせウソつくんだったら、思いっきりアニメな世界にしちゃえってところですね。

——なるほど。

大張——それでいて、感情移入しやすいようにも考えました。一応普段の姿(学生または教師)があって、変身後がある、と。

変な話ですが、あのコスチュームはコスプレしやすいようにも作ってあります(笑)。

——そういえば、一応学園もの(?)ですよね。

大張——学園っても、建物なんかはなくて、都市型学園みたいなもんかな。

学園っていうのは一種のキーワードで、キャラクターを若く設定したかったんですよ。20代の成熟したキャラクターでなく、10代の可能性を秘めた若いキャラクターにしたかったんです。

ゴウカイザーの日常って?

——ゴウカイザーのキャラクターたちは、普段何をしているんでしょう?ゴウカイザーのオヤジ(バトルマスター神龍)なんかは、資料によると、神出鬼没だとか。

大張——普段は用務員のオジサンです。

——ええ!!

大張——いや(笑)、ご想像におまかせします。

結局どのキャラを軸にするかってことですよね。

——格闘ゲームは全員がプレイヤーのキャラとして成り立ってしまいますからねぇ。

大張——そうですね。今までの格闘ゲームって、自分から見てストーリがいまいちあやふやな感じがするんですよ。その点ゴウカイザーは、一応そのキャラを使った場合の決着がつきますからね。

だから、キャラクターのセリフ回しひとつひとつからして、つじつまが合うようになってます。「なぜこのキャラはこんな言い回しなんだ?」というところから、相関関係を感じ取ってもらいたいですね。

——そうですね。

大張——ちなみに、エンディングの絵は、私と、反田誠二君と、キャプテンで連載している池上竜也君と3人で描いてます。

池上君はコミックゲーメストでも、秋から連載する予定がありますんで、よろしくお願いします。

——ゲームのキャラクターというのは、描いてみてどうですか?アニメよりも描きやすかったりしますかねぇ?



大張――実際に描いてみましたよ。すごくムズかしいですよお、よくあんな小さな絵が描けるなあと。

実は、かりんの勝ちポーズで、普通では出ない勝ちポーズがあるんですケド、あれは自分が描いているんですよ。かりんだけ。

ほかとは浮いちゃうんで、ダメだって言われたんですケド、ムリヤリ入れてもらいました。ちなみに一本目の勝ちのときにボタン4つ＋レバー上です、見てください（笑）。

――それは見てみたいですね。

大張――またもし、次回作とかいうことになったら、もっと自分のカラーみたいなものも出していきたいですケドね。

――なるほど。

大張氏のお気に入りキャラは?

大張さんが、強いて挙げるお気に入りのキャラって誰ですか?

大張――そうですねえ、自分がもし、アニメを作ることになったら、真ん中にすえるのは、紫紅京介かもしれないなあ。

CD版でもやったんですケド、ゴウカイザーってのを表向きの主人公にしといて、根底のテーマ的な主人公は、京介であり、ラスボスであると。

――キャプテンアトランティスが主役のアメコミみたいなのがあっても面白いですよね。

大張――そうですね。ヘルスティンガーとかもできそうだし、みんなできそうですね。

――全員主役って感じですか。

大張――多人数スター性じゃないですかね。

主役の3人はカッコイイケドあとはちょっと……てのはやめたかったんで、もう全員カッコイイです（笑）。



大張氏の素顔にせまる!

――大張さんご自身のことをおうかがいします。

最近やっているゲームは?

大張――ズバリ言っちゃっていいですか?スーパーファイヤープロレスリングです（笑）。

あとはやっぱり餓狼3かなあ。ゲーセンにはあまり行かないですね。

――最近の次世代機はどれをお持ちですか?

大張――全部持ってますよ。

――え?じゃあFXも?

大張――あれは今のところにちょっと…（一同笑）。

――ゲーム以外で興味を持っていることは何でしょう?

大張――プロレスですね。

この前も、2泊3日で福岡ドームも行ってきましたよ。

――特にひいきの団体なんかは?

大張――新日本だけですね。新日本以外は……認めません!

武藤選手がやっぱり好きですね。



ゴウカイザーのゲームの中にも、通にしか分からないような技が入ってますよ。

逆一本背負いですとか、裏フランケンシュタイナーとか、実戦でもあまり使わないようなな。

キャプテンアトランティスのフェイスクラッシャーなんてのもあります。

投げっぱなしドラゴンスープレックスなんてのもやりたかったんですケド、ムズカしかったですね（笑）。

――今回ゴウカイザーということでしたが、今後の予定みたいなものはありますか?

大張――今はゲームはゴウカイザー1本です。

やっぱり自分が関わった以上、成功させたいし、それがケジメだと思ってますから。

――成功したとしたら?

大張――それはもちろん、続編とか考えます。

――がんばって成功させてください。

では最後に、読者の方にメッセージを。

大張――お待たせしました。もうすぐ発売になりそうです。ゴウカイザーのキャラクターをかわいがってくださいね。

勝つことにこだわるだけでなく、感情移入して、魅せて勝ってもらいたいですね。

――今日はどうもありがとうございました。

兄キからみんなにプレゼンツ!

というワケで、インタビューも無事終了して、みやげがわりにと、大張氏のほうから、



ファンの人にプレゼントしてプリーズ!と、豪華なプレゼントをもらってしまった。

内容は…

- 大張先生サイン色紙　2名
- サイン入りCD　5名
- サイン入りポスター　10名
- ゴウカイザーオフィシャル“非売品”同人誌　5名

…と、なんと計22名の大プレゼントになってしまったのだ。

しかも!!サイン色紙は、当選者の希望のキャラクターを描いてくれるというから嬉しい。色紙希望の方は希望キャラ（ゴウカイザーのね）を書いて応募だー

住所・氏名を忘れずに、ゴウカイザーのイラストもついでに大募集するんでヨロシクね。

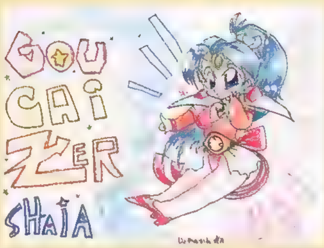




新潟県　「天邪鬼」君



大阪府　矢口綾羅さん



千葉県　からしまざくろさん

デビロット姫乱入!!

サイバーボッツ

CYBERBOTS

FULLMETAL MADNESS

CPU戦での難関、ヘリオンとワーロックを
全キャラ対応で攻略!さらに、
あのデビロット姫が…。

ダッシュ攻撃をガードして♡

対CPU戦 VS ヘリオン

栄光への道(?)に立ち塞がる難敵、ヘリオン。ここでは、ラスト近くに出てくるヘリオンのアルゴリズムをサンプルにして、攻略ポイントを検証していこう

担当:トロッコアイスマン

ヘリオン君の日常 CPU基本行動パターン

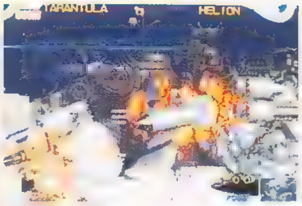
CPUが大好きな攻撃法としては、遠距離からのダッシュ攻撃、同じく遠距離からのフリューゲルボーゲンの連発、そしてA2のレーザー攻撃での牽制、これらがメインとなっている。

時折空中からゴットクーグル、ヒンメルファンゲン、爆弾投下攻撃なども敢行してくるが、これはむやみに手を出さずに素直にガードして、しかるのちに反撃しよう。

ヘリオンのパワーゲージがチャージされたら、いきなりにサイバーEXをブチかましてくることがあるが、これはガードしつつブーストを吹かしてバックジャンプで逃げよう。うまくいけばガードしつつ弾き飛ばされて、ヘリオンの真後ろに回ることができるぞ。



ダッシュ攻撃も織り混ぜてくる。



主に多いのは、このフリューゲルでの攻撃。



ガードしつつバックブーストで逃げろ!!

その他モロモロのスキを見つけようの巻

では、CPUヘリオンに対する反撃チャンス、および攻撃ポイントをいくつかあげてみよう。

まずはヘリオンのダッシュ攻撃、これはA1、A2共にガードされた後に多大なスキができる。このダッシュ攻撃を画面端で待って、生じたスキに連続攻撃、もしくは投げを試みよう。

時折、まれにダッシュ↓ギガクラッシュという荒技を使用してくることがある。これはヘリオンのパワーゲージと相談して、一応の覚悟を完了しておいたほうがいいだろう。

ヘリオンが遠間でフリューゲルボーゲンを出す時にも結構なスキが生じる。飛び道具、遠距離攻撃をもっている機体は、このフリューゲルボーゲンを発射する瞬間に合わせて攻撃するとヨイだろう。

あと、至近距離でA2のレーザーを出すことがあるが、これは引っかけで、手を出そうとするとバックブーストで逃げつつレーザーを撃ってくることがごく稀にあるので、ちょびっと注意しておこう。



ミサイル系だと攻撃しやすいぞ。



このガードした時が反撃チャンス!!

機種ごと対応策

ここでは、VSヘリオンの各機種ごとの対策を見ていこう。君の愛機もこれで憎っくきヘリオンを轟沈可能だ。

ブロディア

画面端で垂直ジャンプをしつつ、フリューゲルボーゲンを出す瞬間に合わせて、斜め下にビットレーザーをたたき込もう(消極的)。

跳び込みつつ斜め下にビットレーザーを撃ち込むのも効率がいい(ヘリオンのレーザブレード攻撃には注意しよう)。

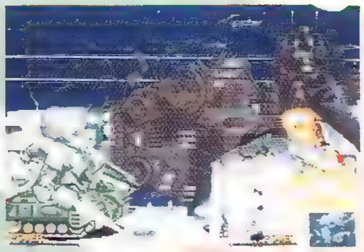
ビットを撃ちつつ前ジャンプして、着地際にヘリオンを投げてしまうのもオシャレだ。



ビットレーザーを撃ちつつ跳び込め!!

ソードマン

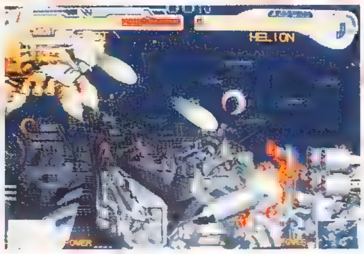
強引にGプレッシャーで突っ込んで、ガードしているところを投げてしまおう。難点はGプレッシャーでヘリオンにどうやって近寄るかだが、電磁ネットで牽制しつつ接近すれば心持ち安心だ。
安全指向で行きたいキミには、画面端でヘリオンのダッシュ攻撃を待って攻撃するのが一番安定。


電磁ネットを開いて…、


投げ!!これダネ♡

ライアット

バルカンで牽制して間合いを離し、デスボルトにてワーロックのダッシュ攻撃を誘おう。しかる後、このダッシュ攻撃に合わせるよーにして、しゃがみA2のファイヤーで燃やしてしまおう。
空対空になったらバルカン牽制もけっこー有効だよ。



バルカンでの牽制が重要です。

レプトス

間合いが離れたらサテライトフォース（A2かA1A2同時押しがいい）を連発。相手のフリューゲルボーゲンを出すタイミングを見計らって、タイミングよくサテライトフォースを連発しよう。
ヘリオンが倒れたら、すかさずサテライトを重ねることを忘れずに。
接近された場合には、レーザーキャノンで間合いを戻しておこう。サテライトフォースは離れた間合いで出したほうが絶対に安全だしね。



うまくいけば、連続してサテライトフォースを当てる事可能。

ライトニング

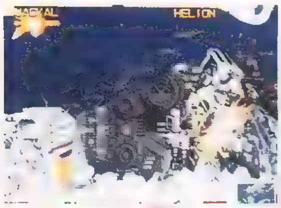
遠間では拡散ミサイルで牽制。ジャンプしながら発射して、ヘリオンがフリューゲルボーゲンを出す所に合わせられれば理想と言えよう。
ヘリオンが空中から近寄ってきたら、A2のローリングギアを出してみると吉。
急降下攻撃をガードした後には、立ちA2攻撃が一応入ります。
やはりここでも確実なのは、ヘリオンのダッシュを待って攻撃するという戦法だろう。ダッシュをガードして投げた後などは、サンダーレインをブチかますことを留意しておこう。



やはりダッシュ攻撃を待って反撃するのが無難。全キャラ共通してね。

ジャッカル

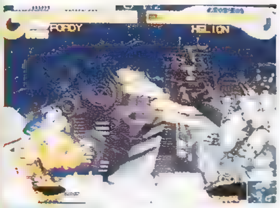
しゃがみビットレーザーを撃ってヘリオンのしゃがみガードを誘い、しかる後にジャッカルスタンプで襲いかかろう。



とりあえず下ガードを誘ってスタンプです。

フォーティ

遠間で垂直ジャンプしつつ、ホーミングミサイル（4発版）で牽制しよう。
ダッシュ攻撃などをガードした後は、A1→A1→A2の目押し連続技をブチ込むか、ヘリオンのめり込みが深かった場合などは安全に投げにいってもOKだ。



ミサイルで牽制するのが勝利への道。

タランテラ

誘爆ミサイルをしゃがみガードさせて、タランテラスタンプで突貫。これだけ。



ミサイル→スタンプ。実は全キャラこれでOKだったりする。

キラービー

遠い間合いでは、タイミングよくジャンプ地雷を当てよう。狙うのは勿論レーザーの出し際と、フリューゲルボーゲンの発射の際だ。
後は画面端でヘリオンのダッシュ攻撃を待って、ガードした後にA1→A1→A2と、レーザーブレードで斬ってやれ。

ガルディン

フリューゲルボーゲンの発射されるモーションや、レーザーを撃とうとするモーションに合わせるようにして、ダッシュ頭突きを敢行しよう。
接近戦やヘリオンのダッシュ攻撃をガードした後などは、しゃがみ火炎放射が結構有効。


頭突きを合わせろ!!イエッ！

ヴァイス

てっとり早いのは、G・プレッシャーをガードさせて、続けざまに投げ捨てるという戦法だろう。
一応、フリューゲルボーゲンの出し際などを、キャプチュードヴァイスで掴むことができるが、ちょっと危険を伴う場合もあるので、あまりお薦めできません。



キャプチュードはちょっと冒険だネ♡

サイクロン

ジャンプして地雷を発射して、ヘリオンの足元に地雷を転がそう。ヘリオンがしゃがみガードをしたのを確認してから、サイクロンスタンプで襲いかかろう。以上。



地雷→スタンプ。燃えてくれるし一石二鳥。

悪鬼討つべし
対CPU戦 VS ワーロック

ほとんどのストーリーでラスボスとして君臨するワーロック。奴さえ倒せば、一件落着天下泰平だ。

担当：トロッコZ

最強のVAはこう襲い来る！

CPUワーロックは実に変化に富んだ、かつ強力な必殺技の数々を有し、俊敏な動きでプレイヤーに襲いかかる。

また、攻撃力、防御力共に、ほかのVAから頭三つ分ぐらい抜きんでて強力。気を抜くとたちまち大ダメージを被ることになることは必定。逆にその強固な防御力ゆえ、一度に大ダメージを与えることは難しく、地道にダメージをコツコツと与えていくしかない。

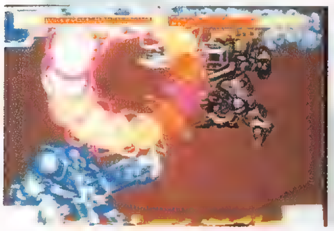
そこでだ！今回はこの化け物VAの行動パターンを確認し、奴を闇に屠るための手段を検証していこう。

当たると痛いぜ！これがワーロックのタマシイ

ワーロックの攻撃で実にイヤーンな感じなのが、奴の有する飛び道具系。ジャンプA1攻撃の炸裂ロケットパンチ、地上のウェポン攻撃アセンションブラック、そしておなじみフォービドンフォースの破壊兵器群である。

とりあえず、アセンションブラックはジャンプして回避→攻撃が可能なものの、後の2つには兵器を射出する際のスキは皆無と言っていいだろう。したがって、ロケットパンチ、フォービドンフォースの2つが飛んできた場合は、素直にガードを固めて反撃のときを待ったほうが賢明だ。

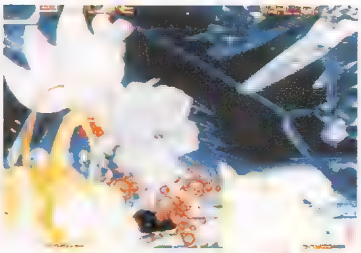

この地面で炸裂するロケパガイヤーン。


往復するこの武器も嫌だよね。

飛び道具とからめて、ワーロックが好んで出してくるのがダッシュ攻撃。A1ダッシュが鋭利な刃物キックバージョン、A2ダッシュがビームキックバージョン。

このダッシュ攻撃をガードした後は、絶好の反撃チャンスなのだが、A1のダッシュ攻撃をガードした後は間合いが離れてしまう場合などがあるので、その場合はうかつに手を出さないこと。


これがA1ダッシュ。スキは少ない。


A2のダッシュ攻撃は反撃チャンスが多い。

しかし、ダッシュ攻撃をガードした後にワーロックの蹴りが自機にめり込むぐらいの間合いであれば、ジャンジャンバリバリ反撃しちゃって結構！言い換えるならば、ここが絶好の反撃チャンスなので、このダッシュ攻撃のスキを逃さないようにしとこう。

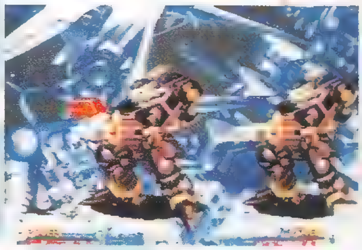
あと、例によってダッシュ攻撃ガード後に反撃しようとすると、いきなりギガクラッシュを使ってくる場合もあるので、ワーロックのパワーゲージが溜まっているときにはちょっとドキドキしつつプレイしよう。ドキドキ。

対ワーロックの近距離戦でやっかいなのが、しゃがみA1の連続突き攻撃。これはくらうと非常に痛い。このしゃがみA1攻撃が終わった後にこちらが手を出そうとすると、待ってましたとばかりに今度はリーチの長いしゃがみA2攻撃を出してくることが多い。引っ掛かってほえ面かかないように気をつけよう。


一発入ったら連続で入る！

時折（パターンが悪ければ連続して）、分身を使ってくることがあるが、そのときは焦らず慌てず、1体のときと同じように落ち着いて対処しよう。ちなみに、実像があるのは後ろのほうのワーロック。

分身したときのワーロックは積極的に攻撃してくるので、かなりガードが甘くなる。間合いが離れていたら、遠距離武器（ミサイル各種、レーザー兵器）などで牽制してみよう。よくくらってくれるぞ。


焦ったら負けだ!!はさまれても落ちつこう。

任務は必勝にあり反撃チャーンス！

では、いつワーロックに反撃を試みるか？まず奴に対する最大の反撃ポイントは、先にも述べたダッシュ攻撃のガード後。「行ける！」と思ったら、ためらわずに連続攻撃をたたき込むとよかろう。…無難に投げに行ってもよいが。

あと、自機が画面端で待っていると、ワーロックが空中で何らかの技を出した後、いきなり自機の目の前に落下してくることが多々ある。その場合は、望んでいたぞと微笑む心で、落ち着いて投げ捨てよう。


目の前に落ちてきたら、ためらわずに投げ！

自分から攻撃に行くのは大変危険。インセクトロイド系は安定してスタンプ技で攻められるのだが、そのほかの機種はむやみやたらに手を出さないほうがよいだろう。

各機体別対ワーロック対処法

ここでは、ボスVA4機を除く、12機のVA別に対処の仕方を記した。

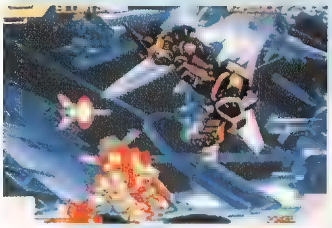
基本的には画面端で待って、ガードを固めつつダッシュ攻撃を待っていれば大抵オッケーなのだが、機体によっては死ぬるほどに楽に倒せる方法もある。じゃ、早速見ていこーか。

ブロディア

遠間ではビットレーザーで牽制。うまくいけばワーロックのダッシュ攻撃を誘発することができる。

奴のダッシュ攻撃をガードしたら、安定して投げるか、落ち着いて連続技（立ちA1 or A2キャンセル→フルメタルチャージとか）を入れよう。

連続技の最後をブレイクシャフトやガトリングロッドでシメるのは危険。万が一ガードされたあとのスキのことを考えておこう。


安定して投げちゃってもOK。

ソードマン

ワーロックの眼前に電磁ネットを展開させて（当てないのがポイント）奴がガードしているところに近寄って投げ捨てよう。



このガードしているところを…、



投げーい。…どこかで見たな。

ライアット

基本的には画面端で奴のダッシュ攻撃を待つパターン。遠間ではバルカンで牽制しておくのを忘れないように。

なお、ダッシュ攻撃をガードした後は、おなじみのシャイニングアームでズゴゴと燃やしてやれ。デスボルトの追い打ちも忘れずにな。

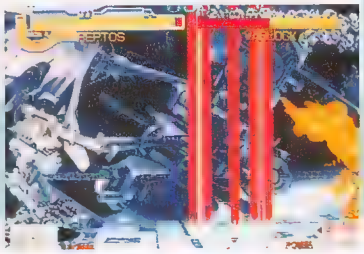


遠間ではバルカン牽制だ。パリパリっと。

レプトス

画面端で待ちつつ、スキあらばサテライトフォースをブチかまそう。が、あまり近い間合いで技を出しているとダッシュ攻撃のエジキなので、常に一定の距離を置くこと。

ダッシュ攻撃をガードした後、画面端で入れる攻撃は、目押し連続技の立ち、A1・A1→A2キャンセル→リスキーネイルで安定だ。



うまくいけば連続で燃やせる！

ライトニング

画面端で待つのは基本だが、遠間でスパークルレーザーA1を撃てば、ダッシュ攻撃を誘発できるぞ。

ダッシュ攻撃をガードした後は、目押し連続技立ちA1→A1→A2をピシピシっと決めてやれ。



ダッシュ攻撃の後に懸けろ。

ジャッカル

しゃがみビットレーザーを撃って、ワーロックの下ガードを誘い、それに合わせるようにジャッカルスタンプ。安定。



スタンプでOK。楽。

フォーティ

画面端で奴のダッシュ攻撃を待って、ガードした後に攻撃。

間合いが離れていたらホーミングミサイル（もちろん4発バージョン）で牽制するのを忘れずに。



ミサイルでの牽制を忘れずにね。

タランテラ

誘爆ミサイルを撃って、ワーロックのしゃがみガードを誘い、その上にタランテラスタンプで乗っかっていこう。ほーらこんなに簡単。



こいつもスタンプ。楽。

キラービー

間合いが遠ければキラービームで牽制して、やはり画面端でワーロックのダッシュ攻撃を待とう。

ダッシュ攻撃をガードしたら、立ちA1・A1→A2のレーザーソード3段を決めるべし。もちろん投げても結構。



ダッシュ攻撃ガードの後にサクサクっとね。

ガルディン

画面端で忍耐強くワーロックのダッシュ攻撃を待とう。ダッシュ攻撃をガードした後は、密着から火炎放射機で大ダメージ（…というほどでもない）を与えてやれ。

ワーロックのめり込みが深かった場合は、ガード後にA1のガルホイールで跳ね上げて、落ちてきたところにガルラリアットでもくらわしてやれ。



ガルホイールで吹き飛ばしちゃれ。

ヴァイス

おもむろにG・プレッシャーで近寄り、ワーロックがガードしているところを投げてしまおう。

ワーロックに接近する際には、奴の動きに注意して接近しよう。



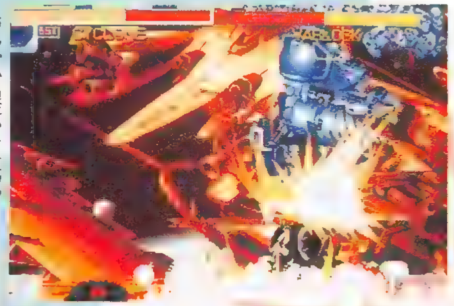
G・プレッシャーで接近後、投げ。

サイクロン

ジャンプして地雷を発射して、地雷をワーロックの足元に転がす。

すると、奴はしゃがみガードをしちゃうので、そこにサイクロンスタンプでキメだ。

…要はこれだけでサイクロンはすべてOKなのね…。



スタンプで良好。イエッ。

上級ジャッカルパイロットに見る
ボッツ・コンビネーションによる戦術講座

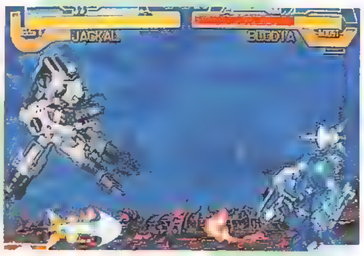
キャンセルからの攻めが重要なジャッカル。めくり連携・連続技を覚えることが重要だぞ。

担当：KK雪風

遠距離戦で戦い、単発の技でダメージを与え続けてもジャッカルの性能ならほかの機体を叩き潰せるだろう。
そこにパイロット自身の力で連続技を狙った接近戦を行えるようになれば、さらにジャッカルは強化される。
今回はジャッカルの連続技と連携技を使用した戦術を紹介しよう。

ビット主体の連続技レーザーを追え！

最も簡単な連続技。よく遠中距離で使うウェポンのビットが出す単発のレーザー。これを当ててからいろいろな技で追い打ちをかけられる。
例えば、ウェポン→しゃがみA2攻撃。ビットがレーザーを撃った後、すぐにレバーを下に入れ、足払い系のA2攻撃を出す。このとき、ビットのレーザーがヒットすれば、A2攻撃も連続技として入る。両方ともガードされたらとりあえずしゃがみA2攻撃にディジーブーメランA2版でキャンセルをかけて反撃を受けないようにしよう。
A2攻撃のほかに、ジャッカルスタンプでも連続技になる。ビットからの連続技は中距離戦最大の武器となる。ただ単発で撃つのはやめておこう。



ビットを撃って即、ジャッカルスタンプを入れる。



ビットが当たれば必ず入る。HITが証拠だ。

ディジーの有効性を再確認

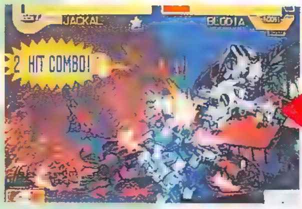
最も使える必殺技といえばディジーブーメラン。前々回のちょっとした攻略ではジャンプレバー下入れA2攻撃からキャンセルして、コンボやめくりを狙ったり、スキのある技をキャンセルさせてこの技で補ったりした。
今回は密着したときに使うめくり連続技・連携技を使いまくった戦術……**ディジーパニック**を説明しておこう。

ディジーパニックとは？

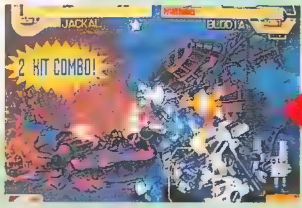
ディジーブーメランはいろいろなものと組み合わせて連続技にすることができる。
中でも下・A1攻撃からの連続技がかなり使える。下・A1攻撃をキャンセルしてディジーを出せば連続技またはめくりを狙える。A1で出せば連続技または削りとして使え、A2ではめくりを狙う。キャラによりHIT数、めくりの前にある程度HITさせることができる。密着からA1キャンセルで出した場合は表①のようなヒット数になるので参考にしてほしい。
これでめくりまくって時折、ジャンプ攻撃からの連続技やバックダッシュで離れつつ、ビットによる連続技を狙ってもよい。
ちなみにめくりで2HITした後、ディジーの当たり方がよければさらにしゃがみA1攻撃を入れられる。ここからキャンセルディジーで7HITぐらいさせることもできる。威力重視のときは狙いまくろう。



接近してしゃがみA1攻撃から…、



ディジーをキャンセルして出すA2ならめくれて、



さらにA1攻撃が入ってここからコンボもつながる。

アソールトビッツを最大限に生かせ！

今まで説明してきたものでかなり戦える。
この講座の最後に威力がかなりある連続技を説明しよう。

●ビット→アソールトビッツ

ビットを当ててからそのままアソールトビッツを入れる連続技。かなり楽に決まるがビット攻撃自体当てるのが難しい。狙いどころとしては昇龍拳系の技をガードした後、着地ギリギリにビットを当てて、そこにつなげるとよさげだ。

●レーザースクリーン→アソールトビッツ

レーザースクリーンはかなり当てづらいが実はかなり追い撃ちを入れることができる。
主に威力があるのは、レーザースクリーンを当ててアソールトビッツが入る。威力的には体力の5分の4とARMをほとんど奪える。
普通に狙うと入らないので起き上がりにレーザースクリーンを重ねて狙うなどしよう。
ジャッカルの連続技は細かく説明すればいくらでもある。だが、今回紹介したものだけでもかなりいけるぞ！めざせ！最強V・A！



起き上がりに置くなどしてレーザースクリーンを当てたら、



アソールトビッツ！

表①　しゃがみＡ１攻撃からディジースピンの連続ヒットまとめ表

相手の機体名 ＼ しゃがみＡ１攻撃をキャンセルしてディジーを何ボタンで出すか	Ａ１で出した場合	Ａ２で出した場合
ブロディア	5HIT COMB	2HIT→めくり2HIT
ソードマン	↓	0HIT→めくり2HIT
ライアット	↓	2HIT→めくり2HIT
レプトス	↓	↓
ライトニング	↓	0HIT→めくり2HIT
ジャッカル	↓	↓
フォーディ	2HIT COMB	↓
タランテラ	5HIT COMB	↓
キラービー	↓	↓
ヴァイス	↓	↓
ガルディン	↓	↓
サイクロン	↓	↓

緊急特番
サイバーボッツスペシャル
デビーの花園

地獄の新連載！デビーの花園

第一回「サイバーボッツ」CD100億枚完売計画！

それは、梅雨入り前のある穏やかな徹夜モード中のことであった。帝都の中心に位置する我がゲーメスト編集部に、一通の怪文書が届けられた。

ネクロノミコンもかくやと言わんばかりのおどろおどろしい封筒には、実にプリチーな丸文字で「勧告状」と、だけ綴られていた。

「うあーなんすかこれは——！」

いきなりの書状に恐れおののく編集部監禁中のライターたち。とうとうウチにも裁きの日がやってきたのか!?これまでの数々の悪行が清算される時が訪れたのだろうか？否ー何時でも我々編集部員は有時に臨んでも不退転の魂、締め切り過ぎても望んでいたぞとほほ笑む心（おいおい）。と、いつもは軍隊なみの統制が敷かれているゲーメスト編集部であったが、さすがに徹夜の連続と疲労のピーク時ゆえ、皆原因不明のパニックに駆られていた。

「もー仕事やってる場合じゃないよ～俺オケっちゃうよ～」とうとう「仕事の鬼」とまで謳われた、あのももやんですら動揺のあまりに（笑）カラオケに逃避しようとする始末。それに端を発したかのように、この混乱に乗じて編集部を脱出しようとする輩が続出ーどうなるゲーメストー！

しかし、そこに現れたのは、「ええーい、おんしら何をうろたえちょるか!?」「ああっ、お前はいつまでたっても編集後記に名前が載らない伝説の男、トロッコ松山ー！」

とりあえずサイバーボッツの一担当者となっているが、そのヘッポコな腕前は銀河の果てまで轟いているらしい。

「こげな一通の封筒に惑わされおってからに。どりゃ、ミーが封書の正体を確かめてやるですたい！」

言い放つや否や、トロッコは謎の封筒をムンズと掴みとり、おもむろに開封完了。

「こ、こりは——！」

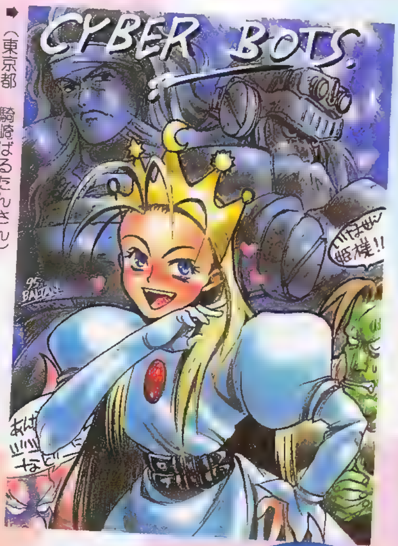
トロッコ以下編集部一同の背後にズビバと雷光が走る。

「何と、これはデビロット姫からの勧告状ですたいー！」

「はうあー！」

その文書の中には、実に人類の安寧を震撼させるような、衝撃のダイナマイトプランが記されていた。

とりあえず、我々だけビビるのはしゃくなので、読者の皆にもこの文書の内容を公開しちゃうぞ。心しておののくがよい。



➡（東京都　騎崎ばるたんさん）

☆当コーナーではサイバーボッツ関連（特にデビロット姫関係）のイラストを大募集だ!!カラー、白黒どっちでもOK!!ゲーメストアイランド姫様係まで送り付けてくれ!!

「サイバーボッツ」CD100億枚完売計画!!

ホ———ッホッホッホッホッ!!皆の者、心して聞くがよい!!
宇宙征服の第一歩として、VA「スーパー8」の量産を計画中であるッ！
このCDの売上がその資金となるのじゃ！ひとり最低10枚は買うようにッ！
このデビロットの頼み、もはや断るなどとは言わせぬぞよ!!



スーパー8の曲に歌詞がつく…ってことで、開発の方が書いたのがコレ（笑）。

※注：決定版とは異なります。



イラスト／カプコン

バイパーフェイズワン

VIPER PHASE 1

ビジュアル攻略：ステージ1編

難度はそう高くはないが、100%を取るとなると話は別。コツを覚えて100%を手に入れよう。

Ⓒセイブ開発
TEXT／FRS-N.O

STAGE・1

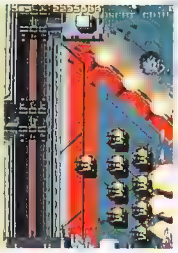
1面とはいえ、100%を取るのはなにげに難しい。

まず理解してほしいことは、このゲームの自機のショットは画面内に4発（4連射）までしか存在できないということ。つまり、通常面では適度な連射がものをいう。

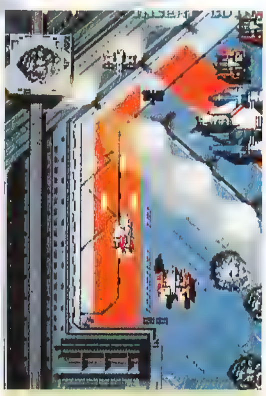
このステージで、100%を逃す場所は2点。

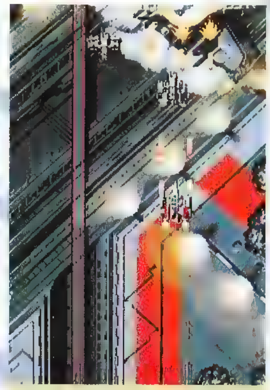
第一に写真⑨の右上に一瞬だけいるザコ。ここは流れ弾で撃つのではなく、キチンと右へ撃ちに行くこと。

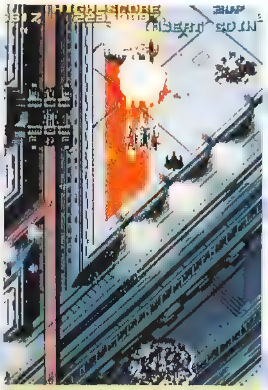
第二は写真⑭～⑯の細かいザコ。こいつは下から浮上（実体化）して以降、左、ないし右に移動しすぎると実際に存在自体スクロールアウトしてしまうからだ。もちろん「消してしまった」奴もパーセントに響くのでこの時点で100%もパアになってしまう。対処法は写真のキャプションのようにすること。これを意識しないと100%はパターン化できず、運に左右されることになるだろう。

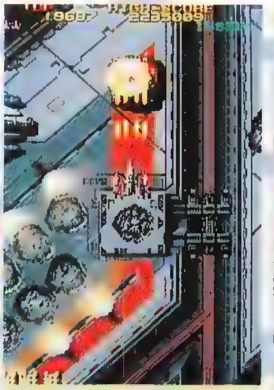

〈①〉スタート直後。右下から順に…、


〈②〉左下で待機中のザコを「腹撃ち」で破壊する。


〈③〉自機の右下にいるザコは、高速で上方へ離脱してしまう。このときは地上判定なので、ぶつかりに行くように重なって撃とう。


〈④〉レールの上をゆっくり移動する中型機。これに撃ち込んでいると同軸上にザコがくる。近いと弾を撃ってくるので注意!!

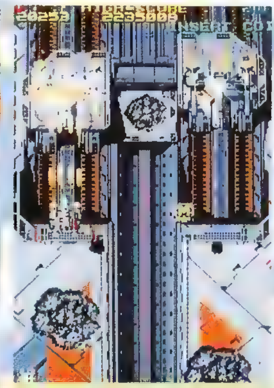

〈⑤〉かなり堅めの中型戦車。まずは１台目を最優先で撃ち込み、破壊。次に…、


〈⑥〉左上へ移動、同様にして撃ち込もう。※このへんには、ある隠しボーナスが仕込まれている。探してみよう。答えは次号で…（ヒント：このphの状況ではもうアウト!!）。


〈⑪〉こいつは、自機のちょっと前方の地点に向けて集まる。左右に振って弾をそらせ。

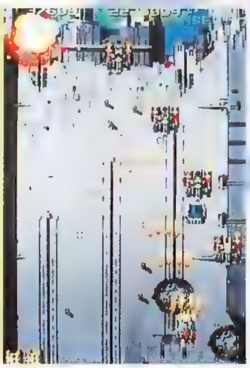

〈⑫〉地上左右のハッチから戦車。これにプラスして画面上から下へザコが。ここは画面全体を大きく左右に動いて撃ちもらしのないように。

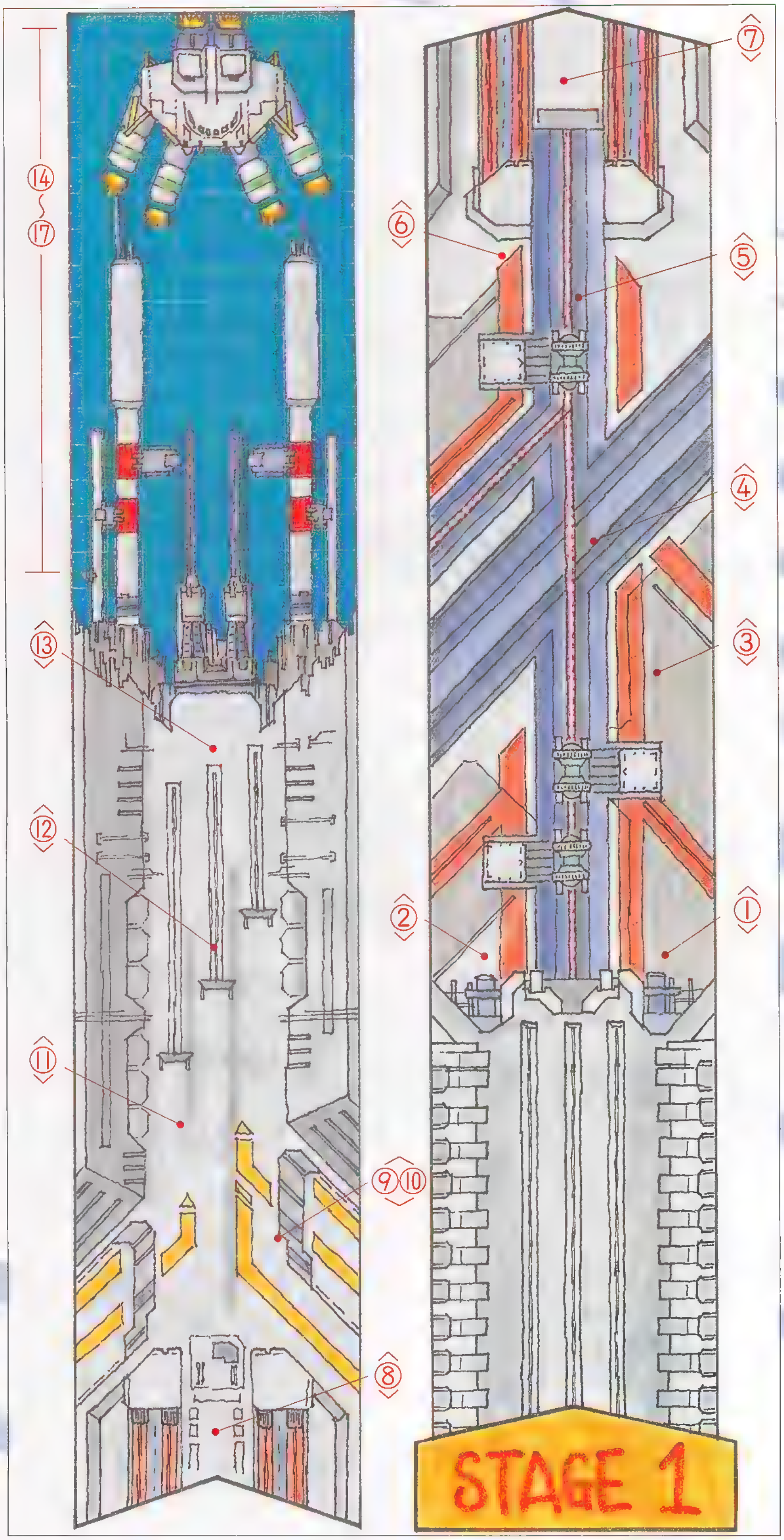

〈⑦〉スクロールがこの辺にくると、アイテムキャリアが。ここでは出すだけで、泳がせておこう。


〈⑧〉その直後に２機の中型機が。出現と同時に片方を速攻で破壊。２機目はアイテムを取って破壊（ⓃorⓌorⓂ。Ⓓ以外）※実はこの２機、スタート直後のザコ集団（ph①、②）を全滅させてないと出現しない。


〈⑨〉ここが100%を最も逃しやすい要因。⑧で２機目を壊したらすぐ右上へ撃ちに行こう。


〈⑩〉⑨後、すぐ左へ戻り、高速ザコを迎え撃つ。


〈⑬〉この辺で出現するアイテムは、ワイドになるまで泳がせる。Ｗを取っても撃つときは目押しで。





〈⑭〉ボスと一緒に出てくるザコ。ここは極力左右へはスクロールさせないようにする。ある程度たまってくると下へ突進するので…、



〈⑮〉W一発でまとめて破壊。

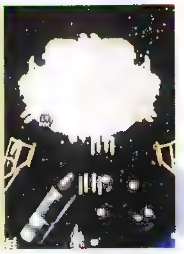


〈⑯〉次に左→右→左…と一直線に突っ込んでくる。



〈⑰〉再びザコが一機ずつになると、アイテムキャリアが。ここは好きな奴を取ろう。

STAGE 1・BOSS プロテジュール



ボスは縦3連弾を4連射してくる。この4連射目は大きく横へよけるのがコツ。



任意のアイテム（ⓂorⓁがいい）を取ったら弾の間に入り、密射する。砲頭が動いたら…、



すぐ下へ連射しつつ移動。



自機１機分左へよければ、ちょうどそのころにはめでたくクリア。

●レート＆パーセンテージ相関表

倍率	パーセント（１Ｐ時）	パーセント（２Ｐ時）
×100	100%	——
×50	99%	100%
×40	95〜98%	95〜99%
×30	90〜94%	90〜94%
×20	80〜89%	80〜89%
×10	0〜79%	0〜79%

Virtua Fighter™ Remix

AM R&D DEPT.#2

山○塾の回し者か、オノレは？

今回はいきなりデュラルコマンドとデュラルを使ったCPU攻略だ！

担当：VF2に慣れすぎ！GYU

デュラルで遊ぼう

バーチャファイターの世界で闘いの舞台となる格闘トーナメントを主催した謎の組織、J6(JUDGEMENT6)により刺客として送り込まれた改造人間、デュラル。

VF、VF2共にボーナスステージに登場し、その人間離れした反射神経と多彩な攻撃でプレイヤーを苦しめてきたデュラルだが、このバーチャファイターリミックスではプレイヤーキャラとして使うことができるのだ。



誇らしげなデュラルの勝ちポーズ。

やり方はキャラクラーセレクト画面でレバーを下・上・右・左＋Ⓖボタンの順で入力するだけ。成功すると効果音(「プシューン」といった感じ)が鳴り、デュラルが使えるようになる。しかし段位認定モードとの併用は不可なので注意！

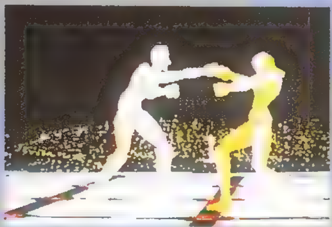


絵は変わらないので音で判断しよう！

デュラルの特徴

ではここでデュラルが持つ数々の技について少し説明していこう。

まず技表を見ればわかるようにカゲの技が多数使えるようになっている。特にⓅからの派生技など基本的な技はカゲと同じと考えてもらっていいだろう。また固有技もニーアタック、Dジョイントパッド、ジャックナイフキックなどかなり使える技が揃っている。


Ⓟ系はカゲと共通。


サラのジャックナイフや…、

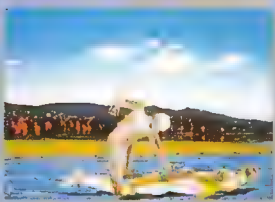

ラウの旋風牙に…、

投げ技は基本投げのⓅ＋Ⓟがウルフのブレーンバスターといった感じに重量級2人のものを中心に構成されている。


Ⓟ＋Ⓖ投げはブレーンバスター。

ダウン攻撃はカゲのものだが、ハズすとヒザをついてスキができるので、あまり有効なものとは言えない。しかしアキラの槍火炮があるので、こちらを使うことを薦める。


ダウン攻撃は飛翔撃。


槍下炮を決めるチャンスは多い。


カゲの旋蹴りも持っている。


じゃがみ投げも装備。う〜ん、ゴージャス！

華麗な連続技を狙え！

さて対CPU攻略に入る前にデュラル特有の連続技をいくつか紹介しよう。

基本はDジョイントパッドからの連続技。パイ、サラ、カゲの3人にDジョイントがカウンターでヒットしたなら散弾裏蹴りが空中で入る。ダメージ高すぎ！


基本はDジョイントを当てて…、


硬直が切れたら⇨⇨を入力して近づき…、

またDジョイントパッドがヒット（カウンターの有無を問わず）して、相手がダウンするところに槍下炮を入れると相手はなぜか重力の法則に反して前方に跳ね上がる。コツはDジョイントの硬直が切れたらすぐにクイックフォワードで相手に近づき、槍火炮を入力すること。ダメージは小さいが、かなり距離が稼げるのでリングアウト狙いにはもってこいの技だ！


槍下炮をすかさず入れよう。


うまくいけばバウンドする。

DURAL技表

AKIRA

連環腿	⇨⇨ⓀⓀ（30+30）
槍下炮	↘Ⓟ（15）※3
鉄山靠	⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ（20〜80）
心意把	↙⇨Ⓟ（50）※1
鶴子穿林	⇦↘Ⓟ+Ⓚ（30）※1
連捶背旋腿	⇨⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅⓀ（12+12+12+30）

PAI､LAU

旋風牙	Ⓚ+Ⓖ（20〜40）
連拳旋風牙	Ⓚ+Ⓖ（8+20〜40）
天地頭落	⇨⇩Ⓟ（60）※1
柳車旋転	⇦Ⓟ（60）※1

WOLF

アックスラリアット	⇨⇨Ⓟ（40）
ブレーンバスター	Ⓟ+Ⓖ（70）※1
ボディスラム	⇨Ⓟ（50）※1
ダブルアームスープレックス	↙Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ（60）※2
ジャイアントスイング	⇦↙⇩↘⇨Ⓟ（100）※1

JEFFRY

ニーアタック	⇨Ⓚ（30）
トーキック	⇩Ⓚ（24）
エルボーハンマー	⇨⇦Ⓟ（12+30）
アイアンクロー	⇩Ⓟ（50or30）※2
ボディリフト	⇦⇦Ⓟ（50or30）※1
スプラッシュマウンテン	⇩Ⓚを当てて⇩↘⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ（24+100）
パワーボム	↘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ（80）※2
マシンガンニーリフト	⇩⇨Ⓚ（12+8+20+10）※2

KAGE

雷龍飛翔脚	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ（40）
肘打ち	⇨Ⓟ（20）
旋蹴り	⬇Ⓚ+Ⓖ（35）
旋風蹴り	⇦⇦Ⓚ（40）
回転地摺り脚	⬅↙⇩↘➡Ⓚ（35）
後転地摺り脚	➡↘⇩↙⬅Ⓚ（35）
影霞	⬅➡Ⓟ（50）
葉重ね	ⓅⓀ（8+30）
烈掌	ⓅⓅ（8+10）
烈掌脚	ⓅⓅⓀ（8+10+30）
散弾撃	ⓅⓅⓅ（8+10+12）
散弾裏蹴り	ⓅⓅⓅⓀ（8+10+12+30）
飛翔撃	⇧Ⓟ（30）※3
前転	⬅↙⇩↘➡
後転	➡↘⇩↙⬅

SARAH､JACKY

ジャックナイフキック	↘Ⓚ（30）
ダブルジョイントパッド	⇨ⓅⓀ（12+30）

※1投げの間合いのとき
※2投げの間合いかつ、敵がしゃがんでいるとき
※3敵がダウンしているとき

※コマンドの後にある数値は相手に与えるダメージです。

対CPUリングアウトを狙え!

では先ほど紹介したDジョイントからの連続技をメインとしたデュラル対CPU講座に入ろう。

●VSジャッキー
●VSジェフリー

まずラウンド開始直後にDジョイントパッドを出し、ヒットしたら槍下炮で相手を弾き飛ばそう。槍下炮の硬直が解けたらすかさずダッシュで近づき、相手の起き上がりに鉄山靠を重ねる。これは一応KO狙いであるが失敗してもリングアウトしてくれることがある。最初からリングアウト狙いなら鉄山靠の代わりにDジョイントを重ねてもいいぞ。



カウンターで浮いたら…、



散弾裏蹴りだ！

●VSサラ

基本的に1・2面で使ったパターンと同じだが、サラは体重が軽いため、カウンターでDジョイント（ニーキックでも可）がヒットすれば散弾裏蹴りや鉄山靠の空中ヒットが狙える。ちなみに体重の軽いキャラは槍下炮での跳ね具合も尋常ではない。サラ、カゲ、パイには積極的に槍下炮を狙っていこう。

●VSカゲ
●VSパイ
●VSウルフ

これらのキャラもラウンド開始直後からDジョイントパッド→槍下炮を狙っていくのではあるが、さすがに面数が進むとガードが堅く、技を当てにくい。確実に勝ちを狙うならしゃがんでミドルキックを誘い、ⓅⓀで返そう。アキラ、ラウ以外のキャラのミドルキックはたとえヒットしようがガードしようがⓅⓀで反撃できる。覚えよう。

●VSラウ

Dジョイントで普通に攻めてもいいが、しゃがみガードで連環転身脚がくるのを待ち、投げてもいいぞー

●VSアキラ

アキラはこちらの肘打ちをガードした後に裡門頂肘を出してくるので、それをガードした後に鉄山靠を決めよう。

●VSデュラル

CPUデュラルは異様に反応が速いため、普通に闘って勝つことは難しい。そこでクイックバックで下がり、ミドルキックが届かない位置でしゃがんでそれを誘い、クイックフォワードで近づいて投げを狙おう。またこちらがダウンしてCPUデュラルがダウン攻撃を出してきたら、かわして鉄山靠を決めよう。サターン版と違い、リミックスのデュラル面は広いのでリングアウト狙いは意味がないぞー

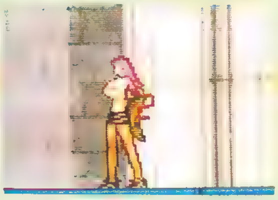


夢のデュラル対決！



殺し屋体力測定

ついに最終面攻略、のその前に、前号で予告したおまけ、キャラクターの性能データを一挙公開だ。詳しくは表を見てもらうとして、それぞれの項目を解説していこう。


これも性能と呼べるのかな？イグアナ君はグレネードが大好物…。

●移動速度／加速率

アウトフォクシーズには様々な移動手段が存在するが、これらもキャラクター毎に性能が異なる。左側の数値はその移動方法の最高速で当然高ければ高いほど速くなる。右側は加速率、これまた高いほど加速が早く、すぐに最高速に達する。加速率100というのはレバー操作と同時に最高速になるということだ。

●停止性能

いわば加速率と対を成す減速率。これまた100が最高値。

●素手攻撃力

これは文字どおりの性能。右側はダッシュ攻撃の攻撃力。

●ダメージに対する耐性

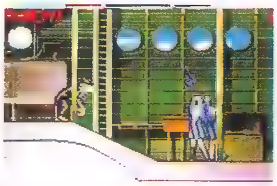
いわゆる防御力。数値が低いほど優れている。

●ジャンプ力

これまた文字どおり。数値が高いほど、高く、遠くへジャンプ。

●投擲力

グレネードなどを高く遠くへと投げる能力。


グレネードだけでなく、こーゆものも「投擲」。

●射撃精度

拳銃（マシンガン）とロケットランチャーに分けられる。レバーを入れている方向から上方向(左数値)下方向(右数値）に弾道がそれる最大値を表す。この数値が小さいほど狙いが正確ということだ。

●レスポンス性能

レバーやボタンを操作してから、キャラクターが行動に移るまでの反応時間を表す。
この数値が小さいほどキャラクターは思い通りにきびきびと動いてくれる。J着地はジャンプの着地の、DJはダッシュジャンプの着地時のときにできる隙を表す。


こんな芸当ができるのはホワイトとチンぐらい。


たとえまっすぐ飛んだとしてもこの反動。考えて拾おう。

移動速度／加速率

	ジョンスミス	イヴ	ベティドー	Bホワイト	Prof・チン	ドゥイーブ	ダニー&デミ
通常歩行	23/100	25/100	22/100	24/100	22/100	20/100	21/100
ブラインド	13/100	14/100	10/100	12/100	14/100	11/100	12/100
走行	40/18	50/14	30/100	60/12	80/10	48/16	28/100
綱渡り	18/100	20/100	14/100	22/100	10/20	24/100	12/100
ごろごろ	38/40	40/40	30/100	42/50	48/40	34/40	32/100
泳ぐ	24/8	21/20	24/30	22/6	16/18	20/8	22/20

停止性能

	ジョンスミス	イヴ	ベティドー	Bホワイト	Prof・チン	ドゥイーブ	ダニー&デミ
歩行時	100	100	100	100	100	100	100
走行時	18	14	100	80	10	20	100
ダメージ時	10	12	10	20	7	14	9
ダッシュ攻撃	20	20	40	40	4	20	20
泳ぎ時	8	8	8	8	8	8	8
ごろごろ	100	100	100	100	23	100	100

素手攻撃力　通常／ダッシュ攻撃

	ジョンスミス	イヴ	ベティドー	Bホワイト	Prof・チン	ドゥイーブ	ダニー&デミ
	1/5	1/4	1/4	3/12	1/6	1/5	1/8

ダメージに対する耐性

	ジョンスミス	イヴ	ベティドー	Bホワイト	Prof・チン	ドゥイーブ	ダニー&デミ
	82%	85%	88%	75%	88%	90%	100%

ジャンプ力

	ジョンスミス	イヴ	ベティドー	Bホワイト	Prof・チン	ドゥイーブ	ダニー&デミ
	5C000	68000	58000	59000	64000	66000	57000

投擲力

	ジョンスミス	イヴ	ベティドー	Bホワイト	Prof・チン	ドゥイーブ	ダニー&デミ
	90	85	80	100	70	95	75

射撃精度：拳銃

	ジョンスミス	イヴ	ベティドー	Bホワイト	Prof・チン	ドゥイーブ	ダニー&デミ
立ち	-5/5	-7/7	-2/2	-5/0	-12/12	-15/15	-10/10
上方	-5/5	-7/7	-2/2	-3/3	-12/12	-15/15	-10/10
しゃがみ	-5/5	-7/7	-2/2	-5/3	-5/12	-10/15	-10/10
下方	-5/5	-7/7	-2/2	-3/3	-12/12	-15/15	-10/10

射撃精度：ロケットランチャー

	ジョンスミス	イヴ	ベティドー	Bホワイト	Prof・チン	ドゥイーブ	ダニー&デミ
立ち	-10/10	-12/12	-2/2	-10/5	0/0	-15/22	-18/18
上方	-10/10	-12/12	-2/2	-5/5	0/0	-20/22	-15/18
しゃがみ	-10/10	-10/12	-2/2	-5/5	0/0	-10/22	-2/18
下方	-10/10	-12/12	-2/2	-5/5	0/0	-22/22	-18/18

レスポンス性能

	ジョンスミス	イヴ	ベティドー	Bホワイト	Prof・チン	ドゥイーブ	ダニー&デミ
振り向き	10	11	8	14	9	16	12
屈伸	6	7	4	5	8	8	6
急停止	16	20	12	20	8	15	16
J着地	4	3	2	4	4	2	1
DJ着地	4	3	2	5	6	4	1
登る	4	6	4	3	4	4	3
投擲	12	14	8	10	18	16	12
起上がり	18	24	24	12	30	30	18
持ち上げ	12	15	20	8	14	12	20
放り投げ	4	8	10	6	12	15	6

VSミスターアクメ

すべての殺し屋たちとの戦いに勝ち残り、報酬を受け取るべく訪れたアクメ邸。しかしどうやら素直に報酬を支払う気はないらしい。こうなったらミスターアクメの正体を暴き出し、力ずくでも報酬を手に入れるのだ。

このステージはこれまでのようにCPUのキャラとの一騎打ちではなく、いわゆる面クリアタイプのアクションゲームといった感じになっている。とはいっても操作はこれまでどおり、いくつかの仕掛けの抜け方さえ覚えてしまえば至って簡単で、おもしろいステージだ。

アクメ邸へようこそ 前半部

ステージが始まると同時にある仕掛けが、頭上から落ちてくるシャンデリア。ここは一度左に下がり、助走をつけて一気に走り抜けよう。

その先では謎の人物が犬を放ち逃げていくがここはそのまま一気に走り抜けてしまおう。ジャンプ力のあるキャラ（イヴ、ドゥイーブ、）は先頭の犬をジャンプでかわすのがより安全だ。行き止まりでエレベーターを待つあいだも犬が襲いかかってくるが、黒い犬は素手で倒すことが可能だ。


一度下がって助走。忘れずに。

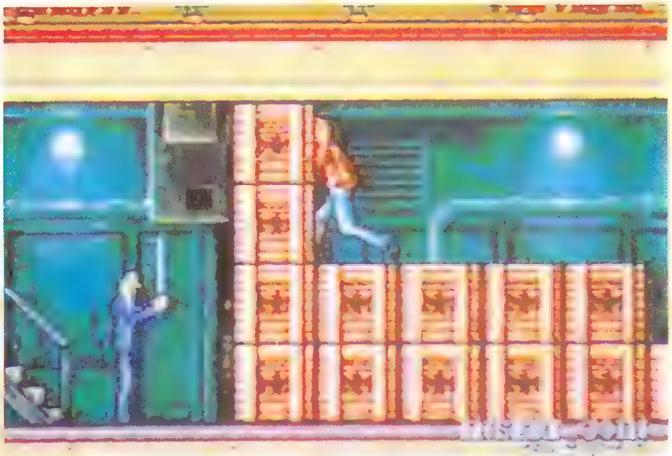
ここでむしろ厄介なのが白い小さい犬で、こいつが足元にまとわりついている間はエレベーターに乗ることはできない。レバガチャやジャンプで振りほどいてからエレベーターに乗ろう。

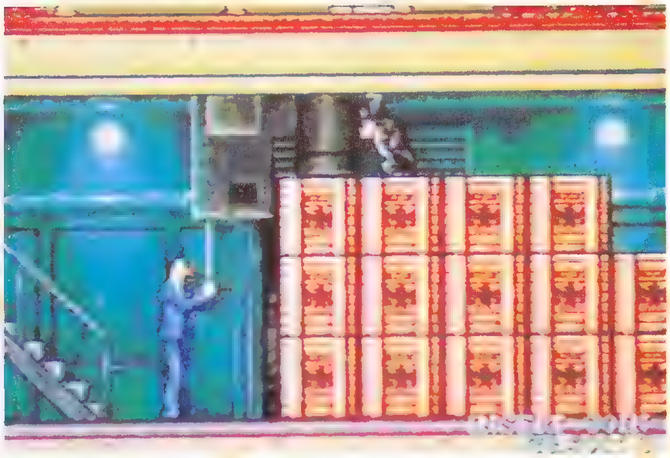
エレベーターで上の階へ移動すると今度は大量の木箱が積まれた場所へ。この木箱を壊して向こうへ行けばいいのだが、木箱の中にはサメなどの危険な魚が入っており、この先では謎の人物が水を流してくる。そして水の流れる先には水槽がある。つまり木箱を壊した後に水に流されると、その魚に襲われることになるというわけだ。

木箱の壊しかたはほぼ全キャラ共通で、下二段をそのまま階段状に残し一番上の木箱を1つずつ、1つ壊すごとにエレベーター付近まで戻って水流をかわしていこう。最後


水槽を背にしてぺしぺしと。


白い犬がひっついたままだといつまでたってもエレベーターには乗れないぞ。


こんな感じで壊していこう。この目の前の２個はいっぺんに。


ドゥイーブはこの１個だけでOK。楽。

の2個はいっぺんに壊してしまおう。

背の低いドゥイーブははるかに楽で1度水をかわしたらそのまま木箱に登り、左上の1個を壊すだけで抜けることができる。逆に面倒なのがダニー&デミで、安全に行くのなら木箱をすべて壊すことをお薦めする。

ここで謎の人物に追い付くことができるが攻撃することはできないのでこの場は取りあえず無視して階段を登ろう。

その上にある長い廊下はだれもが想像するとおり、次々とランプが落ちてくる仕掛けがあるが、そのままダッシュで走り抜けてしまえば問題はない。その突き当たりがミスターアクメの部屋だ。

アクメ氏の正体 後半部

廊下を走り抜けてミスターアクメの執務室に入ると、操作不能の会話デモに突入する。

ここで殺し屋たちに依頼をしていたのが、見るからに頼りないアクメ氏ではなく、見るからに頼もしい彼の妻(?)であったことが判明する。

しかしここでのんびりと納得している隙などはない。デモが終了すると同時に、部屋の照明が暗転、拳銃を乱射してくるためだ。これをかわすには素早く死角、つまり机の影に、文字どおり転がり込めばいい。デモの最中からレバーを↓↙↓↙と連打しておこう。

この後アクメ氏たちがエレベーターで脱出、閉ざされた部屋に、すでにカウントダウンを始めているグレネードが次々と落ちてくる。このグレネードがエレベーター上で3発爆発すると下への道が開く。部屋の左側で待ち、左側に落ちてくるグレネードは右に投げ棄てよう。道が開けてもすぐに飛び込まずグレネードが落ちてこなくなるまで待とう。

なぜすぐに飛び込まないのかというと、エレベーター内に電気が流れているため。流れている電気は2カ所、しばらく待っていれば2つの電気の流れが同調する（重なるわけではない）ので1度にかわしてしまおう。電気が右側で折り返すときに飛び込もう。

飛び降りた先ではアクメ夫妻が坂の上で待ち構え、グレネードを投げつけてくる。

最初は誰でも迷うここの抜け方だが、要はそのグレネードを拾って投げ返し2人を爆発に巻き込めばいい。

ジョン、イヴ、ベティー、ダニー&デミの4キャラは前方ジャンプしてすぐに、レバーを斜め上入れっぱなし＋アタックボタンでグレネードを投げつけよう。投擲力の高いホワイト、ドゥイーブはジャンプせずにそのままレバー斜め上入れっぱなし＋アタックで。一方、投擲力もレスポンス性能も低いチンは、そのジャンプ性能にものをいわせて、ジャンプ後レバー上入れっぱなしでボタンを交互に連打で坂の途中から投げつけよう。

こうして2人を爆発に巻き込めば傾斜に階段が現れる。2人を追い、急いでエレベーターに乗り込もう。

ド派手なクレー射撃

2人を追ってエレベーターで屋上につくと2人を乗せたヘリが飛び立ったところだが、逃げずにあくまで決着をつけるつもりらしい。ヘリが高く飛び上がる前に急いで（スーパー）ロケットランチャーを拾い、打ち込もう。弾数は無制限だ。

ヘリは高く舞い上がった後、左右に往復しながら次々とグレネードを落としてくる。左側、ヘリの折り返し点より少し中央寄りの辺りでグレネードや木箱をかわしつつ待ち、ヘリが中央から左にやってくるところへロケットランチャーを、もちろん真上へ、撃ち込もう。

ここではなんといってもホワイトとチンが断然楽。この2人はロケットランチャーの反動による影響をほとんど受けないので連射が可能なのだ。

逆に非常に辛いのがドゥイーブとダニー&デミ。この2キャラは反動でロケットがまっすぐに飛ばないだけでなく、撃った後反動で転んでしまい動けなくなってしまうので、爆風を避けることに徹し、周囲の安全が確認できたときにレバー上でロケットランチャーをぶっぱなそう。もとよりまっすぐに飛んでいかないので狙いをつける必要はないぞ。

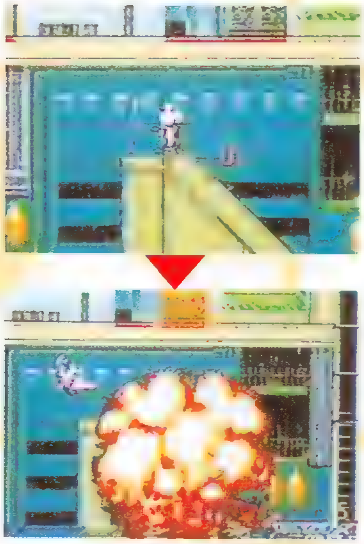
こうして一定数ロケットランチャーを当てると、ヘリが爆発して…笑えるぞ。

対戦に燃えている人も一度CPUをやってみよう。CPUのあくどいやりくちは参考になること必至。覚えて友達をなくしちゃおう。

エンディングも渋くてかっこいいぞ。おもわずドラスピを思い出しちゃったよ。



この辺りからレバー操作をはじめていよう。


この辺りにひっかかれば、爆発に巻き込める。この後、階段が現れるぞ。



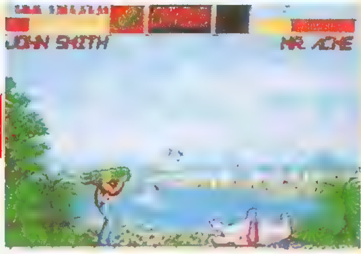
ちょっとわかりにくいけどこの辺りから攻撃。



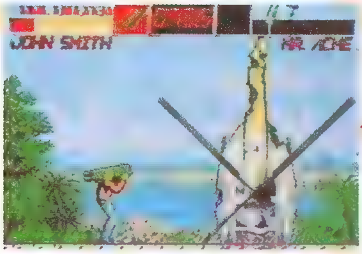
ドゥイーブの場合…同じ場所から撃ってんだけどね。



べちゃっ！ゲージ1本…。



どすっ！ゲージ1・99本…。



…トドメ♡

上級コース完全攻略!

AIR COMBAT 22™

お待たせしました!コース別攻略
上級編を今ここに完全収録!

担当：戦闘妖精K・K雪風

コース別攻略 上級コースクリアへの道

前回はページの都合上、不本意なものになってしまったが、今回は上級すべてのコースを攻略するぜ!

上級コースは3つに分岐する。そのことについては前号で説明したのでそこを見てほしい。

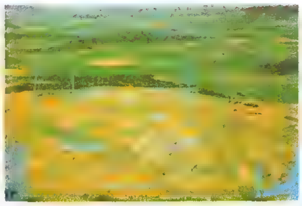
では今回の攻略は最初の分岐、2−Aと2−Bのステージから入っていこう。

ステージ2−A 平野上空 全8機

ステージ1で、バルカンによる撃墜が4機以下だった場合にくるコースがここ。

ステージがスタートすると前方に縦に並んだ4機の編隊が入ってくる。敵の機種は前からF−16→C−2→C−2→F−16となっている。こいつらはF−16→C2の2機ずつがコンビになっており、こちらがロックオンまたは接近し続けると2機ずつが散開していく。

接近する際にはF−16の後ろをとるような感じでいき、F−16から→C2の順に撃墜していく。このときバルカンがベスト。上級ゆえにミサイルは0m撃ち（略してミサポン）以外は当たりにくいからだ。この4機のうち3機を撃墜した時点で味方機のC−130から通信が入り、レーダー内に現れる。このC−130が新たに出現したF−16に追われているので4機すべては撃破したら即、救出に向かおう。


スタートしたらこの隊形をしている。

このF−16を倒すと地上からハリアーが3機出現する。このことをあらかじめ覚えておき、F−16を撃墜したらすぐに下降して低い高度にいるようにしよう。

ハリアーは特定の位置には出現しないが、必ず自機を取り囲むような感じで三角形の編隊を組んでくる。まとめて倒すのが難しいので1機ずつ倒そう。このハリアーも味方機C−130を狙って行動するのでC−130の近くをウロついていれば勝手に近づいてきてくれるぞ！

さて、ここでの分岐はミサイルでの撃破が4機以上ではないと3−Aステージにはいけない。Aコースを狙っている人は最初の4機をミサポンで倒してしまうようにしよう。3−Bに行き、Bコースを狙う人はバルカンですべてを撃破しよう。


C−2はバルカンで、F−16をミサイルがAコースへの道のベストパターン。

ステージ2−B 山岳上空 敵8機

ステージ1でバルカンでの撃破が5機以上だった人はこのコース。

スタートすると前方に4機編隊が出現する。機種はMig−21が3機、E−2Cが1機だ。写真のようにE−2CをMigが護衛しているような隊形をとっている。

この編隊も一定時間、接近し続けるか、ロックオンし続けるかすると散開してバラバラになってしまう。最初の接近で一気に2機は倒してしまいたいところ。3−Bに行きたい人は、ミサイルを先頭のMigにロックオンしたら2発同時に撃つ。こうすると2機いっぺんに破壊でき、さらに接近してから1機すばやく狙える。


先頭のミグ21にロックオンするのがベスト。

こうすればかなりスムーズにいくが、3−CのCコースを狙っている人は6機以上バルカンで破壊しなくてはいけない。ここで2機ミサイルで落とすのはチト考えものだ。こういう人は接近と同時にE−2C以外をミサイルで1機落とすような形でいこう。

さて、この4機編隊と交戦し残り6機になったときにF−16が2機、味方の輸送機をつけ狙っている。ここで、このF−16が近くにいるのならそっちを狙ったほうがよい。

基本的にはMig−21をすべて撃破してからF−16に行こう。

これらの機体と交戦し、残り4機になるとF−14が2機出てくる。この2機も味方の輸送機をつけ狙うようになっている。うまく味方の輸送機を生き残らせてつけ狙うやつをバルカンで仕止めるのが基本だね。


味方の輸送機を追うF−16。こういうときに後ろにつけ！


6機バルカンで破壊したらCコース。慣れれば楽勝だけど。

さて、ここからはA・B・Cの3コース別に攻略していく。ミサイルばっかりのコースはA。中心はB、バルカンばかりのコースをCコースとする。

ではAコースから行こう。

ミサイル好きの君のコースそれは…

上級A・コース

(3−A・4−A・5−A)

STAGE3-A ボーナスステージ 空中給油

今さらこれについて説明する必要はないと思う。3-Aのボーナスステージは空中給油だ。注意する点も初級説明あり、なしの空中給油と一緒だ。唯一違うところといえば無線で自機のチームのコールサインがトップガンナー1になるくらいかな?ちなみに初級はエリア1・ドッグファイトがファルコン1になるのだ。とりあえず10秒プラスは逃がさないこと！


しっかり取ろうぜこの10秒！

STAGE4-A 海上 全8機

初級で見たことあるようなステージだが敵機の出現パターンは全く異なる。スタートすると写真①のようなT字に近い隊形で4機の敵機が前方に見えてくるはず。E-2Cを中心に3機のラファールがガードしている形になっている。この4機は先頭のラファールとE-2C、両サイドのラファールの2機ずつがコンビになって動いていく。このコンビもしつこく追うとブレイク（散開）してしまうので、さっさと攻撃しよう。


写真①…こういうT字の隊形をとってくる。

2機撃破すると新たにF-14が2機出現する。ここら辺はかなりの乱戦になる。とにかく2機のペアで出現行動するのでミサイルで1機落として、もう1機はバルカンという具合でいこう。

そして最後の3機になるとF-22が2機出てきて、味方機を狙ってくる。F-22はパターンによってかなり違うので注意。ミサイルで落とすときは0m撃ちでやるようにしよう。


F-22はかなりの強敵だぜ！ミサボンでもOKか?

FINAL TARGET 敵空母 全13機

最終目標は敵空母。一見すると初級説明あり・なしと同じに見えるが空母の搭載数と種類、そして配置の仕方が違う。

でも減速してバルカンで確実に狙っていけばなんの問題もないだろう。もし、時間がなくてクリアを急ぐときはミサイルをロックオンして2発同時に撃てば、後ろか横に敵機がいた場合、2機同時に撃破することが可能だ。

これを繰り返しまくれば20〜30秒でのクリアもできるぞ。

艦橋は12機の艦載機を破壊してからだ。


この角度から入っていく。配置も若干違う。

EXTRA STAGE F-14

すべての艦載機を破壊し、見事艦橋を破壊するとめでたくエンディングとはいかず、無線でいきなりエマージェンシーコールが入る。そして敵のエースパイロットが乗るF-14との一騎打ちになる。このステージになるといままでのタイム、ミサイル残数などがすべてクリアされ、60秒のタイムでミサイル2発とバルカンで戦うことになる。

とりあえず、基本はドッグファイトモードと大差はない。ただ、動きが結構よいのでバルカンだと初めはつらいかもしれない。


高速移動と旋回がかなりキツイ！

一応、0m撃ちが有効なので開幕してちょっとでブッ殺すことができる。はじめはこいつで仕止めておこう。

中途半端なあなたには…

上級B・コース

(3−B・4−B・5−B)

STAGE3-B ボーナスステージ 空母 着艦

空中給油したことのない人はかなりびびる空母の着艦。実際にやっていることは空中給油となんら変化はない。若干、下降しつつあるので、一度あわせたらOKというわけにはいかないので難度は高いと思うが、ちゃんと矢印の通りに動けば問題はないはず。

再度確認するが、矢印の出る方向に移動するのではなく、

矢印が向いている方向へ移動するのだ。なんやかんやといっても10秒プラスはかなりデカイぞ！



慣れないうちはコースアウトするかもしれないけどね。

STAGE4-B 砂漠上空 全8機

Bコースは砂漠に設置されている敵空軍の基地を破壊するのが目的。そのために砂漠上空で交戦するワケだ。

ステージが始まると前方からF-4が1機、Mig-21が2機の計3機がすれ違っていく。これをすぐ旋回して追うのもいいが、すぐに散開されてしまうのがオチ。それよりもスタート直後に前方に出現するハリアーを狙おう。


通りすぎていく敵機は無視！

このハリアーは味方の戦闘機が追いまくっているので後ろをとるのはたやすいはず。バルカンでしっかりと撃破しよう。この1機をやっつけるとF-4がもう1機乱入してくる。ここで初級説明なしと同じように味方機がつけ狙われるので助けてやろう。

Mig-21とF-4はパターンにならないのでうまく後ろをとりつつ確実に抑えていこう。

すべてのF-4とMig-

21を倒すとレーダー上に3機編隊が出現する。構成は中央にB－52、その両サイドをSu－35が固めている。たいていはかなり遠距離にいて、こちらに背を向けていることが多いので後ろをとりやすい。ここで注意してもらいたいのがB－52。初めから攻撃してしまうとSu－35がバラバラになってしまう。初めはSu－35を狙い、B－52は放っておこう。こうするとSu－35はB－52にくっついたままになる。そうすれば次にSu－35を発見しやすくなるぞ！


3機を発見したら遠距離からミサイルでもOKかな？

FINAL TARGET 砂漠基地 全11機

敵の基地は空軍のものであるようで、滑走路が2本あり、たくさんの戦闘機が点在する。どこから狙うかというと左写真のロックオンしているところから時計回りと反対側にバルカンやミサイルで破壊していこう。機種名でいっていくとSu－35からスタートして、B－52×3→Su－35→B－52→F－14→F－14→F－14→E－2Cの順になるはずだ。連続写真のように動いてくれ！

さて、E－2Cを破壊すると格納庫のほうに1機出現する。B－2ステルスボマーに似た型の機体だ。これを撃破してクリアとなる。E－2Cを破壊した時点で即、右左旋回を減速しながら行うと発見しやすいぞ！


とりあえず見えてる5機を破壊したら左旋回して…、


このように準備中の敵機を破壊していく。


E－2Cを破壊したら左旋回しまくれ！

EXTRA STAGE F－22

Aコース同様、ラスボスがいる。BコースのエースパイロットはF－22に乗っている。若干、Aコースよりもキツく感じるが、基本的にミサイル"ポン"の0m撃ちで余裕で倒せるので、クリア狙いはそれでいこう。

バルカン命のあなたは… 上級C・コース (3－C・4－C・5－C)

STAGE3－C ボーナスステージ 基地 着陸

少し到着までが長いだけで基本的には着艦と一緒。確実に10秒プラスをいただこうぜ！


コースアウトするとちょっと違うデモが見られるよ！

STAGE4－C 海上 全8機

スタートすると5機編隊がいて、十字の隊形をとっている。E－2Cを中心に先頭をラファールが務め、両翼をF－14が2機、後方をF－16が守っている。この編隊はロックオンまたはとらえ続けるとF－14が2機ラファールとF－16のペアで散開し、E－2Cは単独で行動し始める。ラファールとF－16のペアはかなり下降する傾向があるので編隊を組んでいるうちに撃破するのがベストだ。

この5機を破壊するとF－22が3機出現する。1機は味方が追っていて、もう1機は味方を攻撃している。残りの1機は単独行動をしている。味方を追っているF－22が一番後ろをとりやすいので、そこから狙っていこう。


最初の編隊の対処が重要！

FINAL TARGET 前線基地 全12機

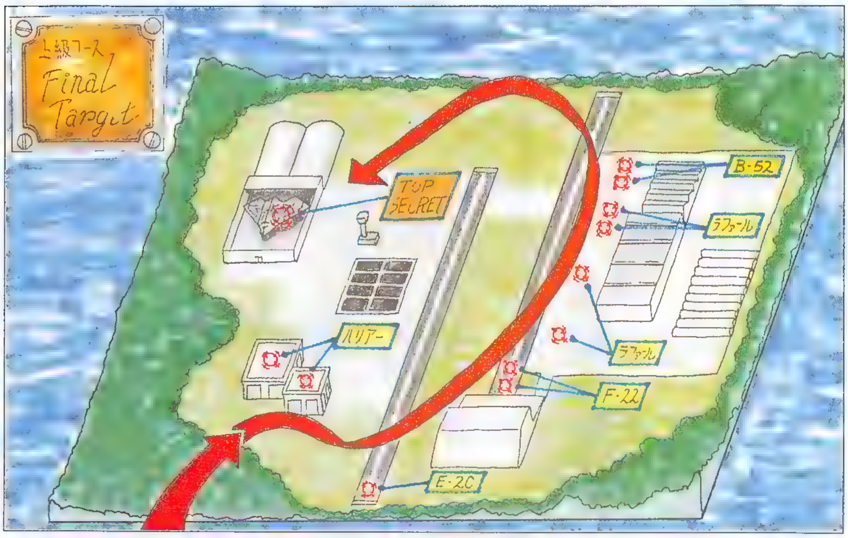
戦闘機の配置がかなり覚えにくいのでイラストマップの通りに破壊していってほしい。3機目にE－2Cを持ってくるのがポイントだ。

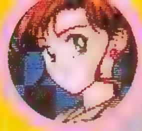
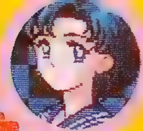
EXTRA STAGE Su－35

バルカンコースのCコースをクリアしてきた君たちならミサイルポンでなくても倒せるはずだ。ロールに気をつけていこう。


ここまできたらバルカンで落とせ！

さて、上級コースすべてを攻略したワケだけど基本さえちゃんとできていれば、出現パターンを覚えるだけでOKのはず。とにかく慣れが必要だぞ－！



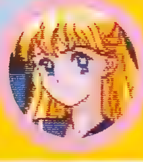



1ヵ月のごぶさたでした

美少女戦士セーラームーン

いよいよ攻略も最終回。残る8面と稼ぎについても少し触れてみよう。

担当：Vちゃんラブラブの会
KKY－いなりん

ROUND 8

いよいよ最終面である。この面自体はそんなに難しくないのだが、体力回復アイテムが一つも出ないので、確実に進んでいくことが大切である。

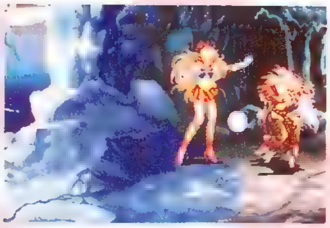
ザコ敵の出現パターンを覚えて、なるべく左右からはさまれないようにしたい。基本的に画面内に敵が見えたら画面をあまりスクロールさせないようにして闘い、敵を全滅させてから進むようにする。

スタートすると右からフラウが3匹出てくる。次は右からフラウが1匹出てくる。次は右からフラウが2匹出てくる。ここのフラウ2匹は、少し慎重にちょっと出ししないと、次に左からくるフラウ2匹が出てきてしまう。


覚えていれば楽にちょっと出しできる。

タイムが増えて少し進むと、ヤシャが右から2匹左から1匹出てくる。ここは左からくる1匹を右に投げて、右のほうに敵をまとめる。

次にヤシャが右から2匹出て、そのあと右から3匹出てくる。3匹出てくるところは、写真のあたりで対処していれば楽である。


勝手に集まってきてハマってくれる。

中ボス　ゾイサイト&クンツァイト

ここがこの面の最大の難所である。まず2人が動き始めた瞬間に必殺技を使う。そして倒れているゾイサイトに重なって待ち、起き上がりをつかんでここから投げはめに持っていく。


ゾイサイトを投げはめして、サッサと倒す。

とにかくゾイサイトだけを狙って投げはめして、先にゾイサイトを倒してしまう。仮にクンツァイトを投げで巻き込んで2人が近くに倒れていても、クンツァイトをつかむことはできないので構わずゾイサイトを投げはめし続ける。

ゾイサイトを倒してクンツァイト1人になれば、近づいてパンチ連打しているだけで倒すことができる。

このあとジュモーが右から3匹、次に右から2匹出てくる。その次に右から2匹と左から1匹出てくるので、左からくる1匹を右に投げて右にまとめてしまう。

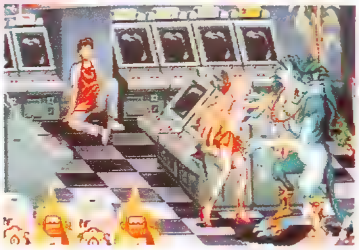
次はテティスが右左右左右左右左と出てくるので、画面内に1匹ずつ出るようにして進んでいく。

ボス　クインベリル

ついにラスボスなのだが、実は軸ずらしで近づいてパンチはめをするだけ。パンチが1発当たりさえすれば、勝ったも同然である。

稼ぎプレイについて

このゲームで稼ごうとする場合、一番わかりやすいところが3ボスの第1形態と7ボスの第1・2形態だ。ここではいくら殴ってもボスの体力が減らないので、タイムの許す限りパンチはめし続ける。


タイムぎりぎりまで殴り続ける。

このゲームは敵自体に点数というものがなく、当てた技の点数が加算される。技の点数というのが与えるダメージ量に比例していて、表のようになっている。

この中で特殊なのが投げで、この技だけは敵を投げたときと地面に落ちたときの2回得点が加算される。よって正確には500×2の1000点ということになる。

これは非常においしいので、敵に与えるダメージをすべて投げにするというのが理想である。しかしこれはあくまで理想であって、現実にこれを実行するのはまず不可能なので、これに近づくよう投げの回数を増やしていく。

また自分がクリスタルを5個持っているときにクリスタルを拾うと、3万点のボーナスがもらえる。これも大きな得点源になっている。


投げて投げて投げまくる。

技名	点数
パンチ	300
連続技の1～4発目	300
連続技の5発目	500
ダッシュ攻撃	300
ダッシュジャンプ攻撃	600
ジャンプ攻撃	400
ジャンプレバー下攻撃	200
投げ	500
同時押し攻撃	600

ゲーメスト ヴァンパイア ハンター セレクション

大好評のハンターシリーズ第３弾は攻略ビデオ。
ムックとあわせて見ればウハウハだ。



ゲーメストムックVol.11 ヴァンパイア ハンター

ハンターのシステムから、上級者向けの対戦まで徹底した攻略。もちろんおなじみの開発者イラストや技表もあるぞ。

ゲーメストビデオVol.16 ダークストーカーズバトル

あの第11回ゲーメスト杯争奪ヴァンパイア ハンター大会の完全収録ビデオが登場。超実戦テクニックを盗め！

ゲーメストビデオVol.17 ヴァンパイア ハンター

基本的なシステムから、マニアックな対戦、連続技、ファン必見のエンディングまでバッチリ収録。すっごく濃いぞ。

シューターよ
今こそ立ち上がるのだ

パルスター(仮)

©SNK

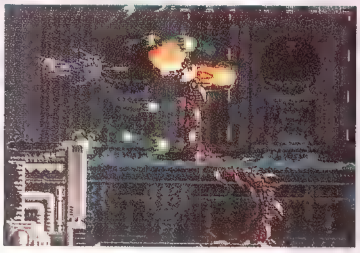
ボイジャー、イオ、どれをとっても通好みの横シューだぞ。やるしかなかろう。

担当：横シューターAce

ネオ・ジオでオペレーションラグナロク以来の横シューティングの登場。それが、この「パルスター」だ。
今回初紹介の「パルスター」。気合を入れて紹介していこう。

見た目で判断

昔からのゲーマーにはとっても単純明快な、8方向レバーと2ボタンの横スクロールシューティングだ。ボイジャーとイオと呼ばれる2つのサブオプションをうまく使いこなして、全7面クリアを目指そう。


硬い敵も溜め打ちで1発だ。

ボイジャーを極める

自機の正面に装着されるのがこのボイジャー。無敵なので、シールドがわりにも使えるのだ。装着するボイジャーによって連射していたほうが強かったり溜めたほうが強かったりとまちまち。当然、攻撃判定は持っているし敵弾も防ぐことができる。
この、ボイジャーは2つのボタンを同時押しすることで実はボンバーになるのだ。使うとなくなるので、よほどピンチでなければ使わないほうがよいのだろうが…。
では1つずつ見ていこう。


1面の入口はやっぱこうでなくちゃね。

●ボイジャー328
これはフリップレーザーと呼ばれる反射型タキオンレーザーを3方向に発射する。このレーザーは障害物に当たると直角に反射する性質を持っている。つまりあれだ。

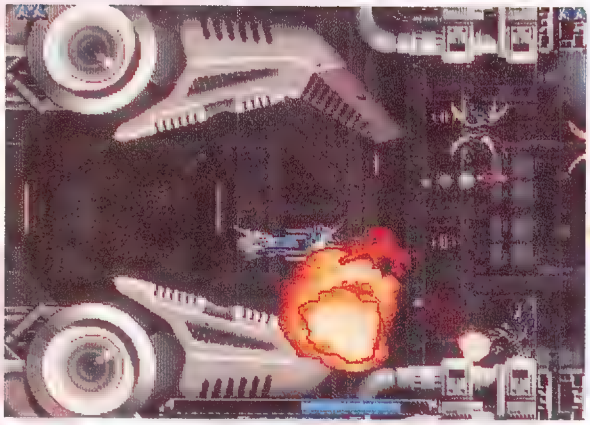
●ボイジャー348
リング型ソリトンレーザーを前方に発射するボイジャーだ。どこぞの例のゲームの1面中ボスみたいな奴が撃ってきたものと同一物だ。2連射できるぞ。

●ボイジャー512
スプレッドビームと呼ばれる拡散型ニュートリノビームを発射するボイジャーだ。かなり広範囲に攻撃できるので安定して強そうだ。

このボイジャーは自機のショットだけでなく「イオ」のショットも変化させるタイプのなかなか強力なボイジャーだ。

●ボイジャー356
追尾型タキオンレーザーを発射するぞ。つまりホーミングレーザーだ。ただし、ロックオンしていない敵には無効だ。
イオショットも溜め撃ちも変化するぞ。

●ボイジャー355
ブレイクレーザーなる破壊型プラズマレーザーを自機の周りに張りめぐらすぞ。このボイジャーだけは溜め撃ちではなく連射で変わってくる。連射が早ければ早いほど範囲が広くなるぞ。


画面下のゲージは溜めると右に、連射で左に伸びていくぞ。


背景のプロミネンスは当たらないから安心しよう。

これでボイジャーがどんなものか大体わかっただろうか。とにかくボイジャーはこのゲームのすべてだ。ぜひ、使いこなせるように。

イオも使いこなそう

この「イオ」なるサブオプションも、使いこなせればそれはもう強力だ。このイオは、自機の移動方向と反対向きになるという某ゲームの赤ポッド的な性質を持っているが、ボタンで方向をロック、解除をできる優れものだ。
当然、敵弾も消してくれるぞ。これもボイジャーと一緒に巧く使いこなせるようになろう。

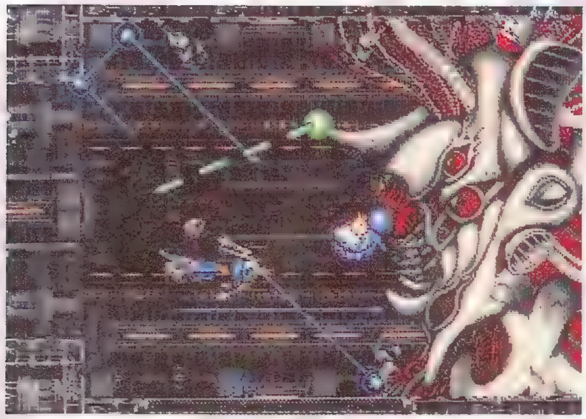
各種ミサイル

サブウェポン的存在のミサイルも3種類存在する。それぞれ説明を付けよう。

●ホーミングミサイル
自機の上下から前方向に出る2つのホーミング弾を発射する。安定した強さを誇るだろう。

●スプレッドボム
レバーを入れている方向によって出る方向が違う、プロ仕様のミサイルだ。上か右上なら右上に、左上なら左上に、後ろか左下なら左下に、その他の方向(ニュートラル含む)なら右下に出るぞ。

●光子ミサイル
自機の下から前方向に出る強力なミサイルだ。まっすぐ飛んでいくので、使い勝手はよいだろう。
以上、「パルスター」がどんなものかわかっただろうか。画面を見てもわかるとおり、とにかくキレイ。232メガはダテじゃないね。
ネオ・ジオ期待の横シューティング、これは何も言わずにやるしかないぞ。


1ボスも十分に強いぞ。

みんな遊んでる？ クールライダース

Cool Riders

©SEGA

クールライダースの選曲ボタンでいろいろ遊べる裏技を教えよう。

担当：キャサ夫

クールライダーズの紹介を読んでくれてるかな？

前も紹介したと思うが、クールライダーズには選曲ボタンが付いていて、それを押すとドンドン違う曲が流れ始めるのだ。

その選曲ボタンを使ってさらにまた違う遊び方ができるので紹介しておこう。

♪ジングルベルを聞こう

実はアウトランナーズでできたように、クールライダーズでも選曲ボタンを2つ同時に押すとなんと"♪ジングルベル"が流れてくるのだ。

この曲は非常にノリノリなのでぜひ一度試してほしい。

その他に、選曲ボタンを2つ同時に押したとき右下から"サンタクロース"が出てくるのである。

このとき右下から出て来るのはサンタクロースだけではなく、ペンギンと犬ぞりの場合もあるのでやって見てほしい。



サンタクロースガノーマル。



ペンギンがスゴイ速さで横切るぞ。



この犬ぞりはのんびり通過する。

それでサンタクロースが出たときなのだが、さすがサンタさん、なんとプレゼントをしてくれるのだ。

まあプレゼントの内容は当たりもあればハズレもある。それを紹介しよう。

プレゼント紹介だ！

サンタのプレゼントはもらってうれしい物、普通の物、うれしくない物と3つに分かれていて、いらない物をくれた場合は一応選曲ボタンを押せばリセットがかかるので覚えておこう。

まずもらってうれしいものは…、

●TIME EXTENDED（残り時間3秒追加）



現在のタイムに3秒追加される。でも3秒じゃ…。

●SPEED UP!!（現在のスピード＋100km/h）



「キーン スピードアップ」という感じでスピードアップだ。

●NO COLLISION（無敵）



自分は点滅して敵車には当たらないぞ。

もらっても損得のない単なるプレゼントは…、

●1UP!!（1台追加）



1UPといってもタイムがなくなればゲームオーバー。

●BONUS 10000（10000点獲得）



たかが10000点。ちとうれしい。

●ELEPHANT!!（アフリカ象に変身）



自分は象になり、爆走するがちょっと道が見づらいね。

もらって非常に迷惑なものは…、

●DANGER!!（爆発or落石）

とまあ7つのプレゼントがある。

基本的にゲームをプレイしている最中はボタンを押すのがキツイが、自分が象になったり、スピードアップしたりするのでかなりおもしろいので試してくれ。



走っているといきなり「ドカーン」変なプレゼント。

アクションゲームファンは
見逃せないぞ！

PANG! 3
怪盗たちの華麗な午後

©ミッチェル

シンプルな操作だが、デリケートなゲームなのだ。

担当：CAFE

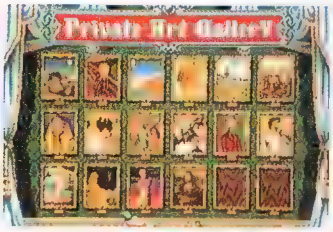
ミッチェルの最新作はPANG－3だ。これは、ポンピングワールド→スーパーパンと続いてきたPANG－シリーズの第3作である。

前作からの最大の変更点は、マイキャラを選べるようになったこと。4人のキャラクターは、それぞれCGでモデリングされており非常に魅力的だ。

今回はこの4人のキャラクターが、世界の名画を盗んでコレクションしていくのだ。



タイトル画面ね。



今回は世界の名画をコレクションだ。

こんなゲームだよ！

画面上にボールがたくさん浮いているので、4方向レバーでマイキャラを操作し、ボタンのショットでボールを割っていくのだ。ボールは割るたびに4つに分裂していき、一番小さいボールを割るとボールが消える。こうやってボールをどんどん割っていき、全部割るとステージクリアだ。

ボールにマイキャラが触れると1ミスとなる。またお助けアイテムや、おじゃまキャラなども登場して、ゲームを盛り上げてくれるぞ。

こいつらを操作せよ！

●ドン・タコス

メキシコ一の暴れん坊。3度のメシよりドロボウが好き！ お宝よりも盗むことに生きがいを感じている。

ダブルワイヤーショットを装備。一番ノーマルなキャラだ。



ドン・タコス

●キャプテン・ホッグ

元海賊のホッグは、自慢の海賊船が沈没してしまってからというもの哀れな日々を送っていた。海賊船を買うために、世界中のお宝を盗む決心をするが？…

パワーワイヤーショットを装備。天井につきささってしばらくホールドするワイヤー。ホールドをキャンセルすることができるようになり、使い勝手がUPしているぞ。



キャプテン・ホッグ

●ピンク・レオポン

「おしゃれドロボウ」。これが彼のポリシーであり、生き方である。

シングルワイヤーショットを装備。ショットは貧弱だが、おじゃまキャラもへっちゃらだし、氷の上でもすべらずに歩けるのだ。



ピンク・レオポン

●シーラ

紅一点の彼女は珍しい物好き。少しでも「ほしい」と思ったら我慢できない性格で、どんな難関でも突破して見事に盗んでしまう。



シーラ



ナナメワイヤーなのだ。

ナナメワイヤーショットを装備。非常にくせがあるので上級者向けかも。

人気のパニックモードは健在だ

気になるモードは3つ。ゲームスタート時に選べるぞ。

●ビギナーモード

まずはこれをクリアしよう。ステージごとにアドバイスがついていて、簡単なルール説明になっているのだ。全10面。

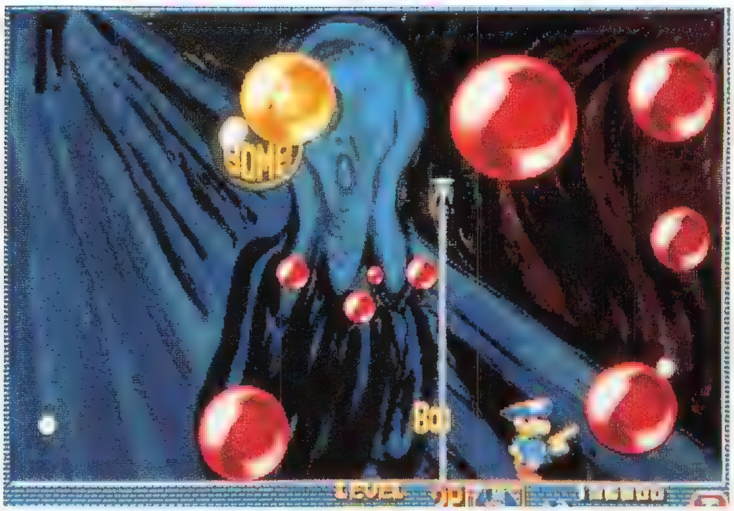
●ノーマルモード

4人のキャラが暴れまくるストーリーモード。全50面。ノーマルモードをクリアした猛者は、ゲキムズモードに挑戦できる。

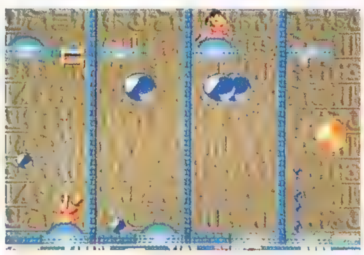
●パニックモード

ひたすらボールを割り続けるモード。レベル99まであるが、レベル10ごとに区切りがあって一息つけるのだ。

PANG－3は、爆発ボールや、ワープなど新要素が盛り込まれている上、前作の細かい不満点も解消されている。やり込むほどに面白くなるゲームに仕上がっているので、じっくり楽しんではいかが。



パニックモードだ。



新要素のワープ。

ニューゲームジャングル

「ヒュー!ヒュー!」しよう



©TAITO CORP.1995 ㈱第1プロダクション

大人気のバラドル、森口博子が動く、しゃべるクイズゲーム。

担当:㊣

彼女、彼と盛り上がろう!

君は、以前タイトーから出た「ゆうゆのクイズでゴー!ゴー!」というゲームを知っているだろうか?アイドルのゆうゆを実写取り込みで起用したクイズゲームだ。このゲームの第2弾にあたるのが「森口博子の〜」である。

基本操作はおなじみの4ボタン仕様。当然のごとく2人同時プレイが可能だ。それでは、ゲーム内容を少し見てみることにしよう。



どっちの番組にすっかな。

選べるコースは2つ

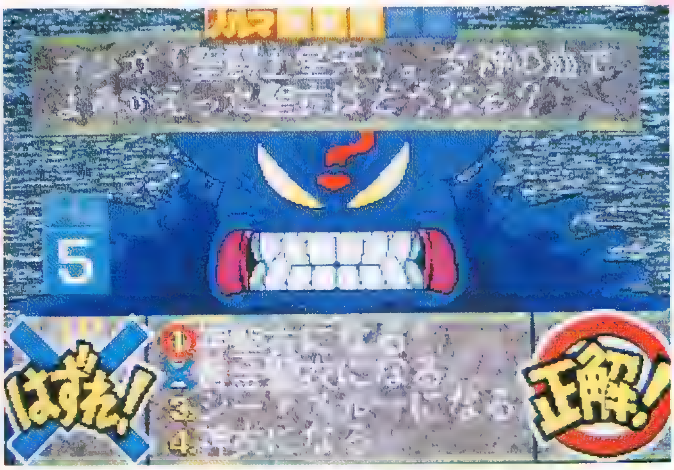
ゲームをスタートするとまず、番組コースを選ぶことになる。ここで選べるコースは2つ。「ヒュー!ヒュー!ヒュー!森口のクイズ大王」と「博子のお部屋でヒュー!ヒュー!」だ。

「クイズ大王」は、クイズ能力を検査するコース。「お部屋」は、あすの運勢を占うコースだ。自分のニーズにあったほうをセレクトするといいだろう。ちなみに、このコースセレクトは予選(1コーナー)をクリアしたあとに行う。



やっぱ金運は重要でしょ?

ルールのほうもいたって簡単。10秒の回答時間内に正答の番号を押すというもの。手持ちのライフをなくさずにクイズのノルマをどんどんこなしていこう。



アクシデントの図。テレビにゴーストが!このせいで問題の文章が読みづらくなる。



うーん、マニアックな問題だ。



ハートマークがお手つき数。あとノルマは2問だね。

出題形式

ここでは少し、クイズの出題形式について突っ込んでみることにしよう。

●○×クイズ
いたって簡単な○×2択クイズ。○が1ボタン、×が2ボタンに対応しているぞ。

●文章クイズ
3択、4択の普通のクイズ。

●ヒントクイズ
与えられたヒントから正解を当てるものだ。

●回転クイズ
グルグル回る文字が何なのか当てるクイズ。

●ビジュアルクイズ
選択肢がイラストになっているクイズだ。これには「易」と「難」の2種類がある。

●モザイク映像クイズ
モザイクのイラストが何なのか当てるクイズ。

●シルエット映像クイズ
シルエットになったイラストが何なのか当てるクイズだ。

●拡大映像クイズ
拡大されたイラストが徐々に縮小されていく中で正解を見つけるクイズだ。

●部分映像クイズ
一部分だけサーチライトのように見えるので、ここから何のイラストか当てるクイズ。

●サイコロノルマクイズ
サイコロを2つ振ってノルマを決定するクイズ。内容は文章クイズと同じである。

●判断力クイズ
計算や記号当てなど、素早い判断で正解を当てるクイズ。

●虫食いクイズ
所々抜けている文章の穴が時間が経つにつれ埋まっていくクイズだ。少し、遅めに答えたほうがいいかも?



大ジャンルを選択すると、このような専門分野からさらに問題を選ぶことができる。

●ジャンルセレクトクイズ
いくつかの大ジャンルを選び、そしてその中の専門分野をさらに選んでクイズに答えるもの。



トマトのような気がするなあ。

日本一の高校生になれ!?

From TV animation SLAM DUNK

SUPER SLAMS

超人気アニメのスラムダンクが業務用ビデオゲームに登場!

担当：がっちん

あの人気アニメ、スラムダンクのビデオゲームがバンプレストから発売されているぞ。……

ジャンルはもちろんスポーツでバスケットボール。2人での対戦プレイが可能で、途中参加もOK。1人プレイで優勝を目指すもよし、友達と対戦に燃えるもよしだ。

チームも湘北・陵南・翔陽・海南大付属といったお馴染みのチームが登場。この4チームから選択できる。赤木のゴリラダンクが炸裂するか、神奈川ナンバーワンプレイヤーの牧で華麗に決めるか、自分の好きなキャラクターを自在に操ろう。


大迫力のオープニング。



君はどのチームにする？

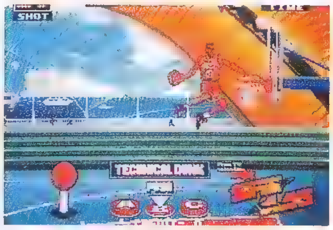
操作は簡単

オフェンスの場合、Aボタンはパス、Bボタンでシュート、Cボタンはテクニカルボタンとなっている。

Bボタンは、一度押すとジャンプで、もう一度押すとシュートになってくれるぞ。また、"ちょん"押しすることでシュートフェイクも可能なのでいろいろ使っていこう。

Cボタンのテクニカルボタンというのも使い方次第。ドリブル中であれば、スピンターンやレッグスルーもしてくれる。相手ディフェンスを気持ちよく抜いてやろう。

CボタンとAボタンの同時押しをすれば、相手にカットされにくいトリッキーなパスやアリウープができる（条件付き）。また、CボタンとBボタンの同時押しならば、トマホークやリバースなどのアクロバティックなダンクも可能だぞ（キャラによる）。



画面上でも詳しく説明してくれるぞ。

また、ディフェンスの場合はAボタンがボールカットやスティール、Bボタンがシュートブロックになっている。


キャラクターが光ったらBボタン。シュートだ！

ライバル校を蹴散らせ

全部で4チームあるわけだが、簡単に言うと2回の総当たり戦を行う。プレイヤーが選択したチームは、はじめから最強メンバーで出場するが、他の対戦チームは1回戦目はベストメンバーではない。

例えば翔陽なら、キャプテンの藤真は2回戦からの出場だし、陵南の福田や湘北の三井も1回戦は出場していないといった感じ。とにかく、原作を知っていればさらに楽しくなるのは間違いなし。

ダンクシュートができるキャラクターや3ポイントシュートの得意なキャラクター、動作の素早さなどが原作に近い設定で入れてあるそうなので、キャラクターの個性がわかればチーム戦略の立て方、攻略の仕方が見えてくるだろう。

常勝チームの海南を使いたくもなれば、主人公桜木の湘北も使ってみたくなるはず。もちろん君の自由だ。



シュートを決めると本人の顔がアップになるぞ。



ビシッ!!と決めろ!!

やっぱ夏といえば海でしょう

BAY WATCH

プレイ時間保証システムが新しい!

担当：CAFE

おぼれている人はほっとけないのだ

セガピンボールからの第2弾のピンボールが、このBAYWATCHだ。BAYWATCHとは海難救助のチーム"ベイウォッチ"のメンバーが繰り広げる、愛と勇気の物語。BAYWATCHは世界140局以上で放映されている人気番組で、日本でもNHK衛星放送で3月末まで放映されていたんだよ。知ってた?

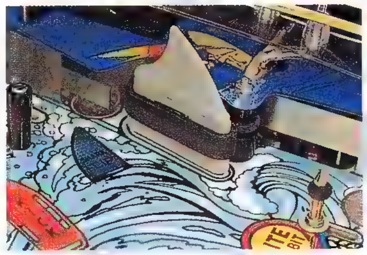


青が基調のさわやかなデザインだ。

プレイ時間を保証してくれるのは嬉しいぞ

このマシンのすごいところは、3分間のPLAYが保証されていることだ。持ちボールは3球だが、3球目が3分以内にアウトホールに落ちてしまっても、ボールが復活するのだ。これで初心者も安心してプレイすることができるぞ。

競技用モードがある点も見逃せない。ランダムボーナスをランダムではないようにすることができるのだ。1回目はなにで、2回目はなに、といった具合にあらかじめ決められているので、不公平感がなくなるのだ。


右上のサメの背びれ型ミニフリッパーだ。

簡単なゲームの流れ

通路(レーン)重視のミニゲーム&マルチボールタイプで、フリッパーは4つだ。ミニゲームは楽しいものが多い。人工呼吸をしたり、ヘリでおぼれている人を助けたり、迷ったダイバーを導いたりと、海難救助チームらしい内容だ。ミニゲームを揃えると、ビッグゲームのアースクエイクチャンスとなる。アースクエイクの内容は、プレイしてのお楽しみだ。

マルチボールは、ドロップターゲット完成→ロック→マルチボールという流れ。ロック3回で5ボールマルチだ。5つのSWIMER JACKPOTを集めると、その5つの合計点のSHARK JACKPOTチャンスとなり、それを取ると、さらに2倍のSUPER JACKPOTとなる。要するにこのゲームの目的は、EARTH QUAKEをプレイすることと、SUPER JACKPOTを取ること、となる。ビデオゲーム感覚でいえば、この2つを取って1周目クリア、さあ2周目を目指そう!ってところだ。


ランプレーンが重要なのだ。


監視小屋。ベイウォッチならではの作り物だ。


ロックのときははしごの途中から中に入るぞ。


監視小屋のランプレーン。ちょっと上がりにくいかなあ。

チーム対戦もできるぞ

ベイウォッチは6人までプレイ可能だが、4人プレイのときはチーム対戦（1P+3P VS 2P+4P）もできる。それぞれの合計点で競うのだ。上級者と初級者が組んで遊ぶなんてこともできるぞ。


まじまじとバンパーを見ると、やっぱしぶいなあ。

餓狼伝説3

ゲーメストムックVol.12
&
ゲーメストビデオVol.18

餓狼伝説を語れるのはこれのみ！「最強」はここにある！



ムック

有名まんが家による
キャラクターイラストをはじめ
隠しコマンド公開や
ラスボスを使用してでの攻略など
見どころはたくさん！
プレイヤーキャラ10キャラはもちろん
ラスボス、真のボスを徹底分析！
対戦では欠かせない連続技特集や
実用度の高い攻略記事もゲーメストならでは！
禁断のキャラクター開発原画も堂々公開！

山崎、秦兄弟を使っての攻略もバッチリ。

ビデオ

全10キャラでの
CPU戦完全攻略をはじめとして
ゲームシステムの徹底解析にも
挑戦した力技ビデオ。
それがゲーメストビデオ「餓狼伝説３」だ。
新たに加わったコンビネーションアーツ、
潜在能力などの餓狼３ならではの
アクションのすべてがわかるぞ。
もちろん山ちゃん…もとい山崎、
秦兄弟といったボスキャラたちも
しっかりフォローされているのでだい安心！
とにかく餓狼伝説３の魅力が詰まりまくりで
もう困っちゃうくらいなのだ。

家庭用にも対応した超攻略
だけど基本はMVS！

ゲーメスト
ムックVol.12 **餓狼伝説３**
定価1280円(税込)　７月10日発売予定

ゲーメスト
ビデオVol.18 **餓狼伝説３**
定価4800円(税込)　７月10日発売予定

祝・小説創刊

―― 文庫名 ――

『ゲーメストZ文庫』

ラインナップ

☆8月20日発売 ―2作品―

ゲーム小説

『ヴァンパイアハンター外伝・モリガン編』
〜紅い月の魔女〜
著者：靖野秋彦／カバーイラスト：河野里佳

『ストリートファイターII ウルティメットタワーズ』
著者：いさき玲衣／カバーイラスト：ことぶきつかさ

☆9月以降発売予定

ゲーム小説

ヴァンパイアハンター外伝 レイレイ編（仮）

サイバーボッツ（仮）

寺外伝（仮）

オリジナル小説

「転生神戦ラストラグナロク」
著者：三宅一明／イラスト：未定

「ジュエルヴァルキリア 魔王フロンティアの咆哮」
著者：菊地たけし／イラスト：七瀬 葵

「リーガス・オブ・デュロス」
イラスト：中村博文

※詳細は近日告知

8月20日離陸（テイクオフ）！

21世紀のびっクリエイター教育

代々木アニメーション学院

社団法人 日本映画テレビ技術協会員　財団法人 日本視聴覚教育協会員　社団法人 日本漫画家協会員

代々木アニメーション学院
特別招聘最高顧問教授

多湖 輝（たご・あきら）



千葉大学名誉教授、コンピュータ・グラフィックス協議会評議委員。東京大学文学部心理学科卒業同大学院終了。心理学研究のかたわら豊富で斬新なアイテアで一世を風靡した超ベストセラー「頭の体操シリーズ」は累計1000万部を超え、全国のファンを魅了。その鋭い心理分析は企業経営者や管理職にも定評がある。



自分らしく元気に

自分の人生を自分らしく生きる――こんな単純な生き方の原則を忘れてしまっている人がどれほど多いことでしょうか。

自分の好きなこと、自分が本当にやりたいこと、自分の一番得意なこと、自分の能力をフルに発揮できること、それらを自分の生涯の職業に結びつけていくことができれば、その人の人生は、最高に楽しく、最高に充実した輝かしいものになるはずです。そんな若者たちの素朴な夢を、そのまま、実現させてくれる一つの学習の場が、代々木アニメーション学院だといえるでしょう。

私は長年大学の教師をして、まるでやる気のない学生にたくさん接触してきました。これは、むろん大学側にも責任のあることですが、やはり学生諸君のなかに、自分の意志というよりは、親や周囲の人に云われて、なんとなく大学へきている人がいたからだと思います。

なんてもったいないことでしょうか。たった一回かぎりの、しかも、限られた時間しか与えられていない人生を、他人にふりまわされて生きるなんて。私は能力のある若者が自分の力を信じて新しい世界にチャレンジしていかれることを、心から願っております。

代々木アニメーション学院のカリキュラムは人類の新しい文化を創造し、文字通り未来を拓くすばらしいものばかりです。だから、先生方も、情熱をもって教えられますし、生徒も、熱中して思う存分学ぶことができるんだと思います。どうか、ご自分の能力、ご自分の人生を大切にして、新しい時代を元気よく生き抜いていってください。

多湖輝

就職デビュー率（平成7年3月卒業平均）
97.74%の実績教育

■設置学科

学科	年数
CGアニメ・ゲーム科	2年
マルチメディア・クリエイター科	1年
マンガ・コミックプロ養成科	1年
仕上げアート科	1年
アニメ制作科	1年
背景美術科	1年
アニメ・AVオペレーター科	2年
声優タレント科	1年
SFX特撮科	2年
アニメーター科	2年
ビジュアル・イラスト科	2年
ジュニア・ノベルズ科	1年

- 全日制（月〜金）
- 入学資格・義務教育卒業以上の男女・年齢、経験不問
- 新聞奨学生・入学ローン、銀行ローンあり
- 一般共同寮・アパートあっせん



©ビックウエスト
「マクロス7」代々木アニメーション学院提供

全校・全科の入学生は、希望者全員が格安で学院専用寮に入って、効率学習・高率就職を実現しています。

上京（他地域）就職者は卒業後、就職地域にある学院専用寮に格安居住できます。

エグゼクティブ・プロデューサーに
細野晴臣氏を迎えて
新講座を開設（平成8年4月）

- ミュージック・ビジネス科（2年）
- ミュージック・アーティスト科（2年）



細野晴臣先生

入学案内書セット無料進呈

無料 一日体験入学　無料参加 学院説明会

特典：特待生・学習援助金　無料自由選択講座　著作料（出演料）配当　海外研修（費用学院負担 選抜制）

〔案内書・無料体験の申込み〕
ハカキに、①住所 ②氏名 ③電話 ④年齢 ⑤学年（職業）⑥希望科 ⑦「案内書」あるいは「体験」「説明会」と明記して下記へ。

お問い合わせ　〒151 東京都渋谷区代々木1-20-3-GM-6
フリーダイヤル 0120-310-042（サイノーヲヨニ） 才能を世に

無料一日体験入学日程

東京校	原宿校	八王子校	大阪校	名古屋校
7月16日（日） 8月2日（水） 8月20日（日）	7月7日（金） 7月16日（日） 7月30日（日）	7月16日（日） 8月2日（水） 8月20日（日）	7月23日（日） 8月1日（火） 8月20日（日）	7月23日（日） 8月20日（日） 9月17日（日）
福岡校	**仙台校**	**ひがし校**	**札幌校**	**広島校**
7月2日（日） 8月1日（火） 9月23日（祝）	7月2日（日） 8月17日（木） 9月3日（日）	7月16日（日） 8月2日（水） 8月27日（日）	7月9日（日） 8月18日（金） 9月10日（日）	7月9日（日） 8月25日（金） 9月24日（日）

全国縦断学院説明会日程（無料）

旭川市	盛岡市	郡山市	新潟市	長野市	金沢市
8月2日（水）	7月30日（日）	7月31日（月）	8月1日（火）	7月16日（日）	10月1日（日）
宇都宮市	**千葉市**	**静岡市**	**京都市**	**和歌山市**	**岡山市**
8月18日（金）	7月2日（日）	7月30日（日）	8月28日（月）	7月2日（日）	8月29日（火）
松江市	**松山市**	**高松市**	**宮崎市**	**鹿児島市**	
9月15日（祝）	7月30日（日）	9月17日（日）	7月30日（日）	7月16日（日）	

■東京（本部校） ■東京ひがし校 ■大阪校 ■名古屋校 ■福岡校 ■仙台校 ■札幌校 ■広島校 ■原宿声優スタジオ ■八王子特撮ステージ

無料オーディション（全国開催決定）

新人声優・才能発見!!

大阪8月、名古屋9月、東京10月、札幌11月

デビュー・プロダクション所属99%（声優タレント科平均）の代アニが参加料・デビュー費用は一切無料でプロへ最短距離。お申し込みは下記へ
〒150東京都渋谷区神宮前1-19-8-GM-6 代々木アニメーション学院
☎(03)3470-1105 原宿声優スタジオ

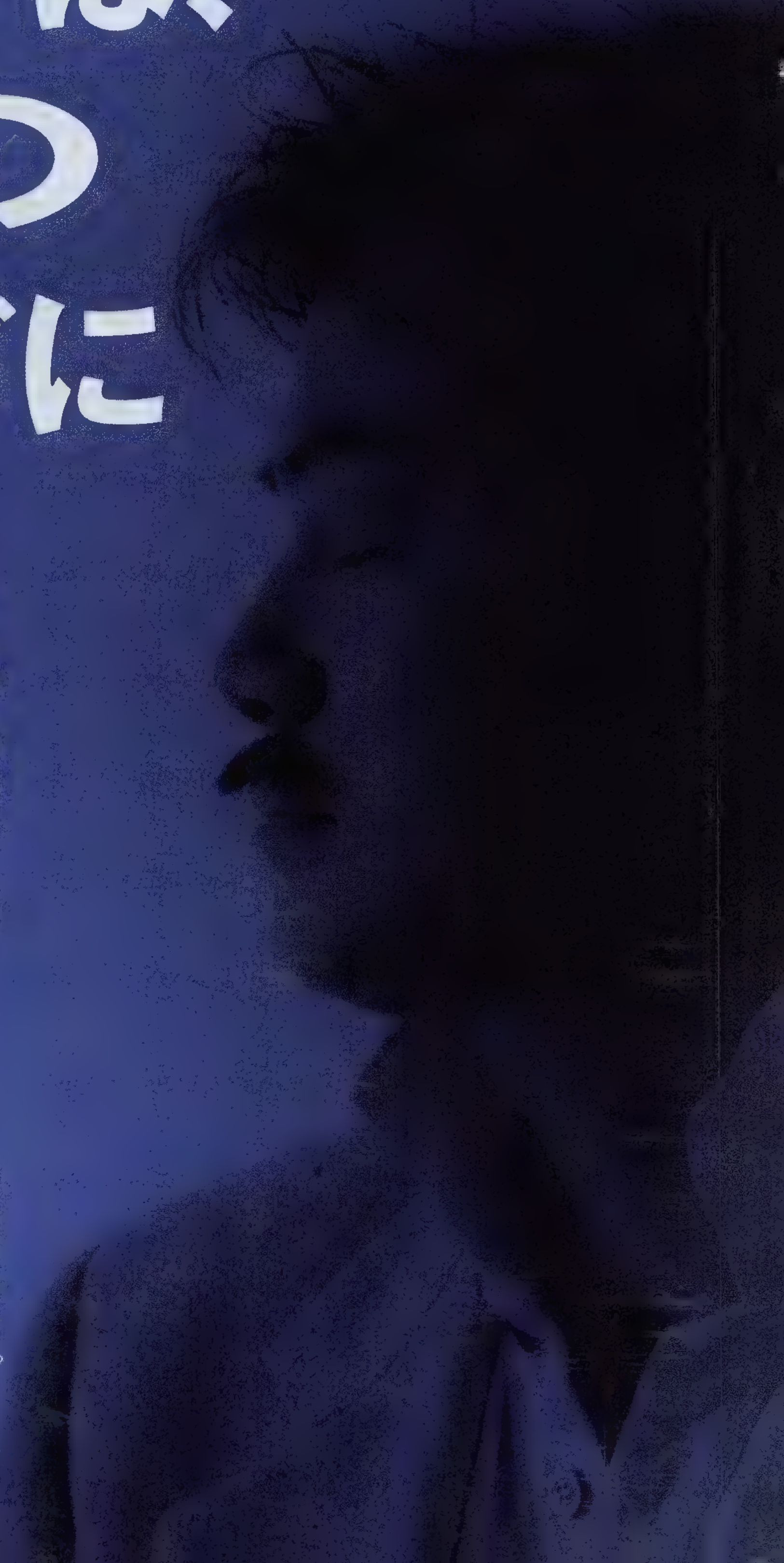


スクウェアは、次代のハリウッドになろうと思う。

ハリウッドがゲーム産業に注目しています。ゲームの持つインタラクティブ性に注目しています。そこに読み取れるのは、<映像+インタラクティブ性>こそが次のエンタテインメントの核になるという、ハリウッドの未来戦略。それは即ち、インタラクティブ性において一歩リードする日本のゲーム産業が高度な映像表現を持つようになれば、ハリウッドに代わって次世代エンタテインメントのイニシアチブを握ることも可能であることを意味しています。いま次世代機とよばれるゲーム機において、3次元CG映像が可能

NEXT GENERATION ENTERTAINMENT

になりました。その次のマシンでは、いよいよインタラクティブ・ムービーが実現するに違いありません。それはもうほんの3～5年後のこと。だからこそいま、映像の質・映像表現の向上が重要な課題になっています。必要なのは、ゲーム業界だけでなく、さらに広い映像エンタテインメント全領域からの才能の結集です。ゲームはまだまだ進化します。次世代のエンタテインメントは我々の手で創る。その想いを誰よりも、スクウェアのスタッフは持っています。



わけではありません。大人数化したために、作品全体が見えなくなるのなら、そこから面白いものが生まれるはずもありません。そこで今の開発チームの人数、30人くらいで、仕事を細分化し一人が複数のことをこなすようになると思います。例えばプログラマーをやっているが、人形の動作も監修するといったように、クロスした開発スタイルになっていくのではないかと思います。いったん、役割分担がどう分れるのか、どことどこを兼務できるのかというのが明確になってきたら、職種名も新たにできるでしょう。新しい才能を迎えて次世代エンタテインメントを目指す。それには、これまでの開発スタイルも変わっていかなくてはなりません。スクウェアは、それを恐れずに挑戦したいと考えています。

今なら、スクウェアなら、学ぶことから始められる。

いまスクウェアが最も力を入れて取組んでいるのは、CG製作力のさらなる充実です。CG開発室を設置して、INDIGO2、ONYXなどの機材を導入し、次世代に向けた環境作りを行っています。モーションキャプチャーにしても、何を取り入れていくのか、どういう手法が最終的には一番役に立つのかを実際に研究中です。

さらにスクウェアでは、INDIGO2をはじめとしたCG機材を、必要なだけそろえるつもりでいます。いま3次元のCGを作ろうとするとSGIのものになってしまいますが、これは一部の大学や専門学校でしか勉強できません。そのためいまはSGIが使えない人がほとんど。しかしスクウェアでなら、いま技術がなくても、学ぶことはできるのです。

制が、
創り出す。

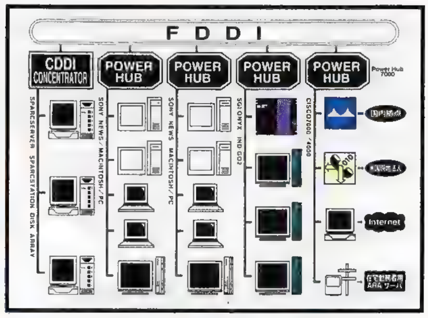
NEXT GENERATION ENTERTAINMENT

百年に一度の、この時を、つかめ！

これまでシミュレーションやアドベンチャー、RPGは、アメリカから生まれてきました。しかし次世代エンタテインメントは、日本にチャンスがあるといえるでしょう。いまゲーム業界は、本当に100年に一度のようなタイミングにあります。映像の世界が高めてきたCGの技術と、ゲーム業界が育てたインタラクティブ性が融合して、新しいエンタテインメントがまさに生まれようとしているのです。さまざまな才能が活躍できるフィールドがそこにあります。そのタイミングを、この時を、スクウェアでつかんでください。

開発環境









ただいまスタッフ募集中

勤務地 東京：恵比寿（7月、目黒移転予定）　大阪：本町

職種 ①プランナー ②グラフィックデザイナー ③プログラマー ④CGデザイナー ⑤CGプログラマー ⑥広報・宣伝（東京のみ）

職務内容 ①ストーリー・キャラクター・ゲームデザイン等の企画・演出 ②ゲームキャラクター・背景などのグラフィックデザイン ③ゲームソフトのプログラミング ④3次元を用いたグラフィック及び3次元モデルの作成 ⑤3次元CGのプログラム及びレンダリング ⑥スクウェアのソフトに関する一連の宣伝企画業務

標準勤務時間 10：00〜18：00　裁量労働制実施。 たとえ一日に分単位の在社時間でも、8時間勤務したとみなす制度です。時間の使い方は自由ですが、当然自分の仕事をこなしておくことが条件になります。

給与 年齢にかかわらず、一部上場企業クラスの水準を維持しています。 また、個人の能力・実績などを考え、その都度加味していきます。職能手当有り。
グラフィックデザイナー給与例：25歳／月給31万（諸手当込）

資格 高卒以上。他に…③はC言語かアセンブラでオリジナルゲームを作った経験のある方、またはゲームプログラマ経験者。 ④は空間デザインに興味がある方。 ⑤はGL、Open GLを使ったプログラム経験者、もしくはレンダラーが書けるか、Rendermanが使える方。 ⑥は22〜30歳くらいまで。

仕事環境 開発部は集中力を高める個人ブース、各自の専用開発機材等、設備面も充実。

規定待遇 昇給年1回、賞与年2回、交通費支給、各種社会保険完備、退職金制度、貸付金制度、健保組合保養所、定期健康診断、財形、借上社宅制度（家賃の最大80％まで会社が負担）、自宅手当、持株会、海外社員旅行、海外旅行休暇制度。

休日 完全週休2日制です。また、年間休日は有給とは別に148日あり、自分の時間を充分にもてます。

●夏季休暇 夏季休暇は1ヶ月間。（'94年度実績）

●海外旅行休暇 勤続1年を過ぎた方は、10日間の海外旅行休暇をとることができます。有給と土日を加えることも可能です。さらに、旅行資金として1泊につき2万円が支給されます。

応募 履歴書に、希望する職種と広告を見た雑誌名を明記の上、必要資料と合わせて希望する勤務地までお送りください。

●必要資料 履歴書以外に下記の希望職種別必要資料をお送りいただきます。 なお、お送りいただいた資料により書類選考をさせていただき、選考に残られた方には、追って面接のご連絡を差し上げます。
①企画書もしくは作品（自分が過去にたずさわった映像、コンテその他） ②B4以下のカラー作品3点以上およびデッサン・クロッキー数点 ③使用可能な言語とマシンの一覧表、オリジナルゲームまたはかかわった作品のリスト ④B4以下のカラー作品3点以上およびデッサン・クロッキー数点 ⑤経験のあるプログラムの概要またはレンダラーで作成した画像サンプル ⑥職務経歴書
※応募書類および作品は、いずれも書式・形式ともに自由です。※作品はご返却いたします。
なお、下記番号にてテープによる募集要項のご案内をしております。その他ご不明な点につきましては、月曜日から金曜日の12時から17時の間に同番号にて係の者がお答えしますので、お問合わせください。
TEL.03-5488-1515　採用担当　（E-Mailでの問合わせ Internet:office@square.co.jp）
ホームページ http://www.spin.ad.jp/square
※会社案内のご請求は官製はがきに氏名、住所明記のうえ、東京の送付先へお送りください。

●応募書類送付先 東京勤務ご希望の方：〒150 東京都渋谷区恵比寿1-13-6 ㈱スクウェア「G6係」
〒153 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー10F（東京新住所・7月10日以降）
大阪勤務ご希望の方：〒541 大阪府大阪市中央区北久宝寺町2-5-9 飛栄ビル4F ㈱スクウェア「G6係」（職種⑥を除く）

株式会社スクウェア 〒150 東京都渋谷区恵比寿1-20-18 三富ビル新館



他の世界からの才能を、求め始めたゲーム業界。

次世代機の登場は3次元映像を可能にしました。このことによってまず、カメラワークや光の当て方など3次元空間での演出が重要な要素になってきています。そこでこれからのゲームを創る者として新たに登場を求められるのが、映像クリエイターです。映画等の世界でカメラワークなどの技術を蓄積してきた人たち。映像を目指しながら日本に才能を発揮する場所が得られず、ハリウッドへ渡っていたような人たち。また、日本の映画・アニメ業界にいる演出家やディレクターたち。彼らの参加が望まれているのです。

必要とされる技術が、過去にあることも考えられます。例えば3次元のCGキャラクターを動かす手法に、モーションキャプチャーがあります。これは、センサーをつけた人形を動かすと、リアルタイムで画面上のCGが同じように動くという技術。実はこの人形を動かしているのは、かつて操り人形を仕事にしてきた人たちなのです。

逆に最新技術のスペシャリストの参加も待たれます。例えばレンダリング。ごく少数ですが、映像を作る時に光を計算する、レンダラーを書く専門家がいます。現在のゲーム業界には存在していない人達です。しかしそういうスペシャリストも高度な映像表現が可能になればなるほど不可欠になっていきます。

どの才能どの技術が必要になるとは断言できません。ハイクォリティの映像の中を自由に歩き回る楽しみを与えるという目標だけがあるのです。そこに自分が参加できる可能性を自分で見出せるのであれば、活躍の場はきっと与えられるでしょう。次世代エンタテインメントはそんな人たちによって創り出されるのです。

新しい才能、新しい開発体
次世代エンタテインメントを

職種の壁を取り払う、次世代の開発システム。

カメラワークや演出などの新しい才能が参加するのと同時に、これまでゲームを創ってきた開発者にも変化は訪れます。ポリゴン表現が主流ですから、グラフィックを動かす技術が何であれ、いったんキャラクター等の「元」ができてしまえば、これまでのように1枚1枚絵を描かなくてすむことになります。そのノウハウがたまっていけば、個々の作品を製作するのは10数名で足りることになるでしょう。そのためには、これまでの職種の壁をいったん取り払い、再構築していく必要があります。

グラフィックであれば絵心というのは絶対的なものですから、その意味では従来のものも継続しなくてはなりません。しかし3次元のものを作ってそれを動かす時には、モーションキャプチャーなのか、アルゴリズムなのかを判断する力が必要になるでしょう。モデリングするなら立体を頭の中で把握できる彫刻家の才能が必要になります。これまでとは異なる才能が次々に求められてくるのです。ただし単純に職種が増える

代表取締役副社長
坂口博信



続々発行!

ADK特製WHパーフェクト攻略豆本

ワールドヒーローズパーフェクト スーパーテクニックコレクション

ワールドヒーローズパーフェクトの攻略本発行決定!
ゲームセンターに行けば全てがわかる特別豆本だ!
対戦を熱くする㊙情報満載!



プレイすれば違いがわかる、ADKのネオジオCD!



エーディーケイNEO・GEO CDラインナップ

タイトル	発売予定日	価格(税別)	タイトル	発売予定日	価格(税別)
マジシャンロード	好評発売中	¥4,800	ワールドヒーローズ2	好評発売中	¥5,800
ニンジャコンバット	好評発売中	¥4,800	ワイルドヒーローズ2JET	好評発売中	¥6,800
ラギ	好評発売中	¥4,800	痛快GANGAN行進曲	好評発売中	¥6,800
クロススウォード	好評発売中	¥4,800	クロススウォードII	好評発売中	¥5,800
ラリーチェイス	好評発売中	¥4,800	ワールドヒーローズパーフェクト	7月21日	¥8,800
ニンジャコマンドー	好評発売中	¥4,800	バラエティー将棋(仮称)	未定	未定
ワールドヒーローズ	好評発売中	¥4,800	オリジナルRPG(仮称)	未定	未定

NEO·GEO CD
※NEO·GEOはSNKの登録商標です。

ADKテレホンサービス 最新ソフトのお知らせ㊙先取り情報等、お得な内容満載 TEL.048-775-2347 電話番号はお間違えなく

ADKネオジオCD店頭イベント実施!(お問い合わせは、ADK営業部まで)



CD版
7月21日発売
定価¥8,800(税別)
「CD専用オリジナルモード」で、
さらに興奮、さらに白熱。
「ワールドヒーローズパーフェクト」CD版は、
「アーケードモード」・「CDモード」・「対戦モード」から選んで楽しめるソフトだ！
噂の「ディオ・ゴクウ・ゼウス」が使えるCD専用オリジナルモード！
驚異的な究極興奮、徹底追求した対戦バランス、まさに完璧な
「パーフェクト」が、いよいよ登場だ！
WORLD HEROES
PERFECT
©SNK/ADK1995


THE KING OF
FIGHTERS '95
THE KING OF
FIGHTERS '95
THE KING OF
FIGHTERS '95
THE KING OF
FIGHTER
NEO GEO
The Future Is Now
SNK
お楽しみはこれからだ。


THE KING OF Fighters '95 TM
©SNK 1995
ネオジオCD版「ザ・キング・オブ・ファイターズ'95」
'95年9月発売予定！
ネオジオ(ロムカセット)版・'95年8月発売予定
ゲームをしよう。ネオジオCD
NEO·GEO CD
大容量56Mメモリー搭載。ネオジオCD●希望小売価格49,800円(税別)
NEO GEOはSNKの登録商標です。
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ■ネオジオテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110 [AM9:00～PM5:00(月曜除く)] ※電話番号はお間違えなく。



CAPCOM



ZERO's WORLD Vol. 3

ファイターたちの秘密に迫る!

ガイ
GUY

ガイの使う「武神流忍術」ってどんなもの?

「武神流忍術」……その源流は約550年前(西暦1440年頃)までさかのぼるといわる。
一対多数を前提とした超実戦型格闘術であり、戦国時代においては大戦の裏舞台を席捲し、全国規模で暗躍していた、と文献には伝えられている。
しかし、明治以降の近代・現代に至り、世は忍術を必要としなくなる。かつての実戦忍術の威光を失った「武神流」。忍術とは程遠い「演舞」に形を変え、伝統芸能のごとく細々と伝えられてゆく有様となった。だが、この現状を憂い、真の「武神流」復活を願う男が現れる。それが第38代目正統継承者・ゼクウ(是空)…ガイの師である。ゼクウと出会う前のガイは、刃のような眼光とむき出しの敵意をみなぎらせた獣のような少年だった。
多くの人々がガイにかかわることを避けていたが、ゼクウだけは、彼の瞳のなかに秘められた格闘家の素質と、無限の可能性を見抜いていた。「こいつなら…武神流をよみがえらせることができる!」かくしてゼクウは、「武神流」の未来をひとりの若者に託すのであった。



(ガイの渡米直後、姿をくらましたゼクウ。ガイにすべてを託し一線を退いたのか、それとも……。)

……そして数年が過ぎ、ゼクウのもと修業を続けていたガイは、第39代目として「武神流」の名を預かることになる。もはやガイにとって、それはほかならぬ自分自身の野望であった。
「真・武神流」完成の日はいつか?
その答えは、休まぬ闘いの中にある!

●<スーパーコンボレベルゲージ>の採用で戦略性が更にアップ。

●<イージースーパーコンボ><オートガード>で上級者に挑め。

●新テクニック<ゼロカウンター>でガードから一瞬で反撃だ。





画面は開発中のものです。

CPS II 第11弾

Q SOUND
QSound chips have been developed by QSound and incorporate QSound's proprietary QSound sound enhancement technology.
Qサウンド™はQサウンド社の商標です。

CAPCOM FAX 通信
FAX 03-5950-4820
最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報など知りたい情報満載!!
☆24時間いつでも引き出せます☆
好評稼働中

STREET FIGHTER II V
TVアニメ「ストリートファイターII V」
●読売テレビ発 日本テレビ系列27局ネット
●毎週月曜日19:00〜19:30放映中
監督 杉井ギサブロー テーマ曲プロデュース ASKA

<カプコンソフト情報> 大阪/(06)946-6659 東京/(03)3340-0718 札幌/(011)281-8834
仙台/(022)214-6040 名古屋/(052)571-0493 広島/(082)243-6264 松山/(0899)34-8786
福岡/(092)441-1991 ※電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にして下さい。

カプコンはセレッソ大阪の運営に参画しています。


STREET FIGHTER
ZERO
ストリートファイターZERO　新登場!
©CAPCOM CO., LTD. 1995 ALL RIGHTS RESERVED. CHARACTER ©CAPCOM CO., LTD. 1987, 1989, 1991, 1994, 1995 ALL RIGHTS RESERVED.

ゲーメスト
JULY 7.30 1995
No.147
平成7年7月30日発行(毎月2回15日,30日発行)
第10巻第13号通巻147号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤 博 編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 ☎03(3293)9321
特別定価530円(本体515円)送料148円



雑誌22445-7/30 ©SHINSEISHA 1995 Printed in Japan
T1022445070539